
DVD
AR游戏视频演示:索尼猴、隐形妖怪2、3DS VR游戏等
掌机迷
New
POCKET GAMERS
2010
12月号
Vol.135
定价12.8元
本期赠送
黄金太阳3海报
特别专题
PSP摄像头游戏纵览
次世代掌机AR游戏原理
游戏研究
怪物猎人P3 初期攻略指南
战神 斯巴达之魂 历史考
口袋妖怪 黑白 对战地铁
本期攻略
皇家骑士团 全剧情攻略
噬神者爆发 新要素指南
战神 斯巴达之魂 全隐藏要素



掌机迷养成计划

关注新迷，
还可以用这些途径

t.sina.com.cn/npgm

blog.sina.com.cn/npgm

zhangjimi.taobao.com

www.4pgm.com

【掌机迷目录】

CONTENTS 12

2010 /December

专题 SPECIAL

攻略和游戏研究

固定栏目

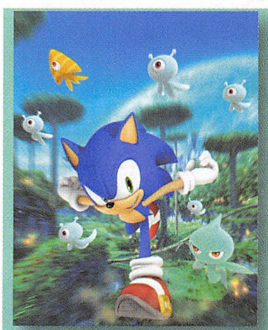


光盘说明

新作宣传视频欣赏

其他内容

- AR游戏宣传视频
- MAME模拟器全套ROM，同人自制超级马里奥3等。
- 《黄金太阳3》《太空机器人》等原声。
- 近期汉化游戏



本期封面：
索尼克 颜色

■出版发行
中国中体音像出版中心
■文字编辑
掌机迷们
■版式设计
M i i
■联系地址
北京市100096-025信箱
■邮政编码
100096
■Email
pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

PG NEWS REPORT CENTER

掌机新闻报道中心

3DS发售后任天堂仍继续支持NDS

距离3DS的发售日期越来越近了，对于现在想买NDS的玩家来说，3DS发售后NDS会落得什么下场是最担心的问题。最近的股东会议上，任天堂社长岩田聪也谈到了这个问题，他说："明年我们就要发售3DS了，但是对于已经存在的DS家族，我们将强化法律和技术上的反盗版措施。我们很希望在DS家族庞大的硬件基数上通过大作来改善目前的情况。"



第二句话的意思是3DS发售后还会继续支持NDS平台，这话说的跟当年NDS发售前表示继续支持GBA一样。你信吗？

官方统计：日本玩家最爱的DQ排行榜

在日本《勇者斗恶龙》（简称DQ）每作的销量都超200百万，确实无愧日本国民RPG游戏的称号。

今年10月Square Enix在自己的DQ官网上展开一项调查，让玩家在DQ全系列中（包含外传和移植作品）选出最喜欢的DQ作品、角色和怪物。最近他们公布了结果，见左表和下图。结果就是如此，表中DQ为《勇者斗恶龙》缩写，你看晕了别赖PG……此表还有一个好处，以后查找DQ系列的游戏很方便。

排名	游戏名称	所属机种	排名	游戏名称	所属机种
1	DQ IX	DS	16	DQ怪兽 战斗之路	Wii
2	DQ VIII	PS2	17	DQ	NES
3	DQ III	FC	18	DQ IV	PS
4	DQ V	SFC	19	DQ I&II	SNES
5	DQ V	DS	20	DQ 怪兽篇	Gameboy
6	DQ VI	DS	21	DQ怪兽战斗之路II传奇	街机
7	DQ VII	PS	22	DQ 怪兽 战斗之路	街机
8	DQ IV	DS	23	DQ 元气史莱姆2	DS
9	DQ Monsters Joker 2	DS	24	DQ 元气史莱姆	DS
10	DQ VI	SFC	25	特鲁尼克大冒险：不可思议的迷宫	SNES
11	DQ V	PS2	26	Gameboy DQ III	Gameboy
12	DQ IV	FC	27	DQ怪兽篇2	Gameboy
13	超任DQ III	SFC	28	DQ 神剑	Wii
14	DQ Monsters Joker	DS	29	DQ 少年杨格斯与不可思议的迷宫	PS2
15	DQ II	FC	30	Gameboy DQ I&II	Gameboy

日本玩家最喜欢的DQ怪物排行
（*顺序为从左到右，从上到下）







日本玩家最喜欢的DQ角色排行
（*顺序为从左到右，从上到下）





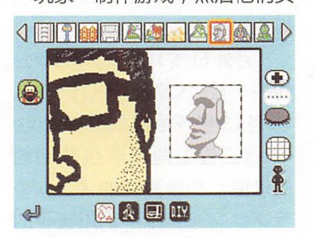






《老子制造》任天堂圣诞小游戏计划

瓦里奥制造的第二部作品《老子制造》（美版叫《瓦里奥制造DIY》）是一款让玩家制作游戏的游戏。快到圣诞节了，任天堂在欧洲展开一个活动，让“玩家”制作游戏，然后他们负责在DSiWare上发布，让其他玩家免费下载游玩。



不过这些制作游戏的玩家可不简单，他们都是专业的游戏开发者，大多给WiiWare开发过游戏。在一代的时候，任天堂曾搞过这个活动。当时找来了樱井政博（马里奥系列）、独立游戏工作室Gaijin Games（代表作《Bit.Trip》）和2D Boy（著名的《粘粘世界》）捧场，让他们用《瓦里奥制造》制造了若干小游戏。今年任天堂找谁了？见下表！



发布日期	制作公司	游戏描述
2010年11月19日	PressPlay（代表作《麦克斯与魔法标记》）	由关卡设计高手Bo Strandby制作的小游戏，他曾负责开发WiiWare平台的脑锻炼类型游戏《麦克斯与魔法标记》。他说这次的《老子制造》小游戏将等待你的挑战。
2010年11月26日	Ronimo（代表作《剑与勇士》）	Fabian Akker是Ronimo公司的创始人之一，也是《de Blob》和WiiWare名作《剑与勇士》的创意者。这次他用《老子制造》制作的小游戏叫“Om Nom Noms!”，据说是一个烤肉游戏？
2010年12月3日	TwoTribes（代表作《小鸡快跑》）	Collin van Ginket是TwoTribes公司的创始人兼创意总监，也是《小鸡快跑》之父。在他的《老子制造》小游戏中，你将挑战让小鸡安全着陆到指定目标的任务。
2010年12月10日	Shin’en（代表作《火箭杰特》）	Manfred Linzner创建了Shin’en多媒体公司，还制作了《Nanostray and Iridion》这款游戏。这次他用《老子制造》制作的小游戏将重现WiiWare上的精品小游戏《火箭杰特》的乐趣。准备好了吗？发动引擎！走你！
2010年12月17日	Broknruls（代表作《撕纸世界》）	Broknruls独立工作室位于维也纳，Felix Bohatsch是三个创始人之一，也是《撕纸世界》的作者。他相信一个道理，健康的游戏系统是一个好游戏的根本。Felix用《老子制造》制作了很多小游戏，比如“又快又好玩！”，到时候看看他会拿出哪一个吧。
2010年12月24日	（未公开）圣诞节惊喜	“今年你乖不乖？等着圣诞节惊喜吧！”
2010年12月31日	（未公开）圣诞节惊喜	“新的惊喜来了，上周那个游戏的作者将拿出另一个快节奏的小游戏。”

初稿马里奥可以有激光枪和炮弹

几十年前电脑还不发达，日本游戏制作人只能在纸上设计游戏，这事可以从吃豆人和马里奥得到证明。因为它们都公布了设计手稿。马里奥的手稿是最近公布的，作者当然是宫本茂。公布这个绝密文件的原因是，任天堂庆祝今年马里奥25周年生日，推出了不少“骗钱”的东西，其中最不骗钱的就是这个手稿了。

有趣的是，马里奥的设计手稿中最初给顶蘑菇大叔设计了机枪，按照手稿描述马里奥有攻击键（A键），根据所拿物品的不同，可以分为“踢腿（赤手空拳时）；来复枪；激光枪”。而B键的功能也有奔跑和导弹射击两个作用。

当然事实是我们只见到了一个顶蘑菇的大叔。随着时代的发展，虽然在NDS和Wii上都有能打拳、踢腿的3D版马里奥大叔。但25年过去了，初稿中拿枪的马里奥似乎还没出现。



《爱相随》三位美女举办圣诞节活动



KONAMI将于12月23日在东京举行名为"Merry+mas2010"的Love Plus圣诞节主题活动。会上制作人将给大家透露一些Love Plus游戏系列未来的计划。当然游戏中的三位大美女也会在屏幕上登场，给大家唱歌，跟大家谈话。有趣的是活动主办方希望参与者都能穿COS装。国内的朋友到时候可以关注网上的活动直播，看看日本人参加这种发布会的时候都会穿些什么。

另外日本JOYSOUND公司的卡拉OK机器CROSSO从11月19号开始提供附有Love Plus三位主角唱歌跳舞动画的乐曲，高嶺愛花的《ラムのラブソング》，小早川凛子的《そばかす》，姉ヶ崎寧々的《MUGO・ん…色っぽい》。国内貌似拥有CROSSO的KTV极少，不用奢望了。

涂鸦冒险家换马甲来到日本

一个游戏推出美版，然后再出日版不是什么新鲜事，一般来说本地化就OK了。不过对于《涂鸦冒险家》这个以拼单词当玩法的作品，把美版变成日版就不简单了。要把英文字母拼单词换成日文拼单词不是一个本地化的概念，可以算重新制作了一遍游戏。

本作的二代美版刚发售不久，而一代即将登陆日本市场，日版整整落后了一代，其实还不是因为开发困难的问题嘛。本作由Konami在日本代理发行，定于2011年1月27日发售。Konami表示日版是一个全新的完整版游戏。大概是为了让玩家觉得这是全新游戏，日版名称彻底变了，找不到"Scribblenauts"的字样，而改名为"闪亮解谜 马克斯威尔的奇妙笔记"。

《植物大战僵尸》NDS版独占模式公布

Popcap公司开发的《植物大战僵尸》深受PC和iPhone玩家喜爱，这次无视3DS的发售，直接移植到NDS上，发售日期是2011年1月。

作为移植作品，NDS版增加了很多新模式。首先是双人对战模式，两个玩家联机一方选择植物，一方选择僵尸，进行对战。深受好评的小游戏，NDS版也增加了至少4种新玩法，分别是Heat Wave（热浪），Homerun Derby（德比全垒打），Air Raid（空战）和BOMB All Together（全炸掉）。另外本作有独特的成就系统，完成不同的条件开启，NDS版设计了更多的成就，增加了新的挑战乐趣。



传闻俱乐部

道听途说的掌机新闻！

10月25日-11月25日

PSP2的传闻最多，而且一直没有断过。如果只关注这个，都可以放满本栏目整页了吧……

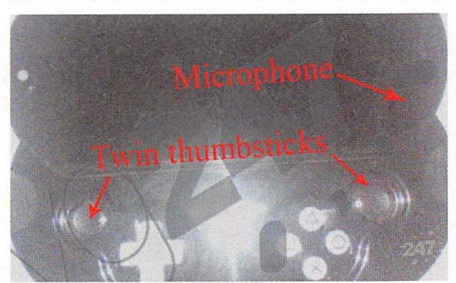
宫本茂透露2D马里奥

任天堂最近的简报中，有人问到2D马里奥的情况，宫本茂说2D游戏也可以做出视觉深度，比如从远处飞来的火球、摇摆的刺针什么的，都可以做出3D感。然后他接着谈2D马里奥，他说以前不敢过分使用这种效果，因为可能会导致玩家很难判断什么时候打到自己，但是这次在3DS上可以放心做了。显然是默认了3DS上也有2D马里奥游戏。岩田聪听后开玩笑说："你想的比我期待的还多啊，这是我第一次听到你的这个想法。""不好吗？不要告诉任何游戏杂志啊。"

EA老板说PSP2已经拿到

PSP2的消息一直很多，各种各样的传闻层出不穷，前几期PG还拿它当新闻，后来就淡定了。最近EA公司的二把手Patrick Soderlund公开表示已经拿到了PSP，在接受CVG媒体采访时他说："好吧，显然作为开发商我们已经拿到了——但是还不允许谈这个。"然后记者继续提问对这台主机的看法，Soderlunt守口如瓶的说："因为我们和Sony公司的关系，现在我们还不能谈论这个。"又是一条可信度很高的PSP2传闻。

PSP2性能超过Xbox360



EA说拿到了PSP2，还有一些开发商说早在TGS的时候就在索尼的后台看到过。PSP2最明显的改进是去掉了UMD仓，这个索尼最初拿来炫耀的新型存储媒体。传说PSP2的内存是1GB，而PSPGO为64MB，3DS传闻也是64MB，甚至Xbox360只有512MB。PSP2的性能比Xbox360还强的传闻就是这么来的。

去掉UMD后游戏放在哪？有线人说，游戏可能存储在记忆棒上，但是不清楚是通过下载还是实体零售的方式。另有线人说索尼将使用PSP2的内置存储来存放游戏，就跟PSPGO一样。

这些号称看到过PSP2的人表示，他们看到了两种外形，一是类似PSPGO，另一种是老PSP的模样。据称索尼还没有确定PSP2的最终造型，但是可以肯定的是PSP2将包含双摇杆和摄像头，背面还有一个类似笔记本电脑鼠标的触摸板。又是一条可信度很高的PSP2传闻。

苹果或收购索尼或EA

10月底的重磅消息，意思是苹果有钱了，老大乔布斯一句"由于现金部分强，我们有一些策略性投资机会。"这个发言引起了媒体的臆测，说苹果可能想收购索尼、Adobe或者迪斯尼。

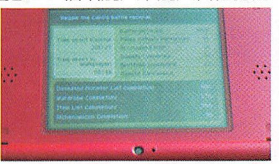
有媒体用钱计算，索尼目前市值大概400亿美元，苹果有500亿现金，正好能买……Adobe就不用说了，市值才140亿美元。传闻一出，索尼当日在东京股市的交易量大增，比前半年的平均值高出一倍。而索尼对此表示淡定，不表态。

当然收购索尼只是传闻，根据分析，被苹果收购的对象还可能包括Facebook、Netflix和EA。

雷吉是个真掌机迷

一般都觉得当老板很忙，没什么时间玩游戏。另一方面，都当上老板了，还玩什么游戏啊……不过任天堂北美老板雷吉不是这样的人，据说他在游戏方面的造诣比很多普通玩家都高。

这是最近的照片，雷吉的DSiLL。他玩《DQ IX》超过了201个小时！多人模式也玩了2个多小时。拍照的朋友问他，是不是把NDS借给别人，别人替他打的成绩。雷吉发誓说不是，都是他自己玩的。不过让人好奇的是，雷吉怎么不用3DS玩……

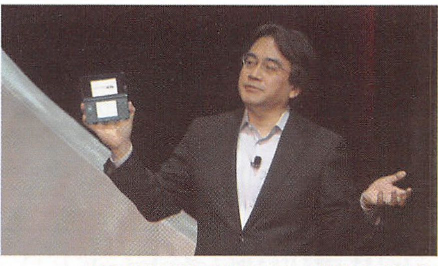


关注游戏业界？来听听他们的声音！

业内谈 Modern Talking ——他们有话要说

TALK 01

“人们对3DS作为第一部3D电影播放器的呼声很高，在这个领域3DS也有很大的市场。”



——岩田聪看到了新市场。我们P民也喜欢3D电影随身看，可3D电影太少了啊。

TALK 02

“希望他们能做出不一样的东西。他们有他们的想法，Sony有Sony的。我们希望他们可以做好，因为我们是3D的主要拥护者，我们希望用户有好的3D体验。实际上，我没看到任天堂有多少3D技术。我知道人们对它（3DS）很期待，但我听说了一些负面消息——假如你把头移动一定角度可能就看不到画面了。我希望他们可以做好吧，做出一个很好的3D平台，然后人们对其他3D主机也会感兴趣。因为在这方面我们是一致的，一个用户对3D感兴趣，从而会对更多的3D体验感兴趣。”



——Sony和任天堂一起推广3D，两家公司风格不同，但目标一致。SCEA的市场部高级副总裁Peter Dille也希望3DS成功，但还是没忘吐槽一下对手的3DS。

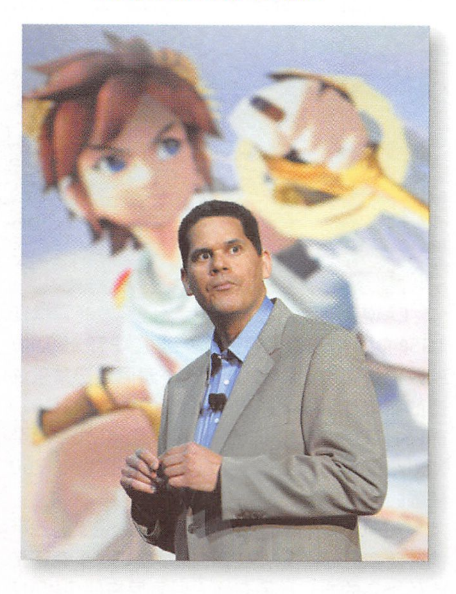
TALK 03

“我们想尽了办法增加多样的娱乐元素到游戏设备中，但是我们的便携设备始终是一台游戏机，比如3DS可以玩独特的裸眼3D游戏。但我不认为在没有什么应用内容的情况下，一个智能手机制造商会开发裸眼3D手机。”

——10月底雷吉表示不相信手机制造商会推出裸眼3D手机，几天后夏普的3D手机正式公布了……

“其实苹果只是追随我们的脚步而已，这就使得在长期发展中我们的优势更大。”

——不过雷吉对苹果不畏惧。



TALK 04



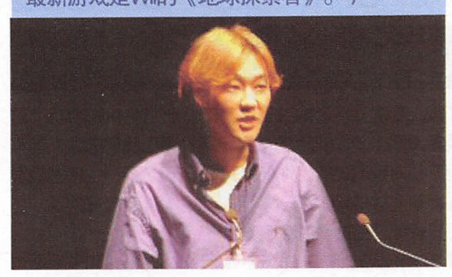
“说实话，我们很多人都有智能手机。我不记得最后一次买iPhone游戏是什么时候的事儿了，我也不会去纠结这个。事实上我有很多iPhone游戏，我自豪。但是下代主机可以玩到未来的5年，为什么还要用物理媒体呢？为什么他们想要物理媒体？假如制造商还让你买卡和光盘，那他们OUT了，就和大潮流背道而驰了。当他们开发下代游戏机——比如Sony——当然说任天堂也可以，假如他们仅仅做了一个数字商城，他们绝对控制了所有的事：更改定价非常方便，可以很好的控制利润，没有了物理媒体成本就会降低，后勤和日常开支都会大幅减低，而且玩家不能交流二手游戏。别忘了，对玩家来说，数字媒体不像卡带和光盘那样有损坏的问题。为什么他们不用呢？”

——Blitz游戏工作室老板Philip Oliver替游戏机开发商着急。数字下载是游戏的未来没错，但100%的下载时代还没有到来，不能操之过急；而且很多玩家喜欢把卡带和CD这些实物拿在手里的感觉，并不是简单一句“为什么”能怀疑的。

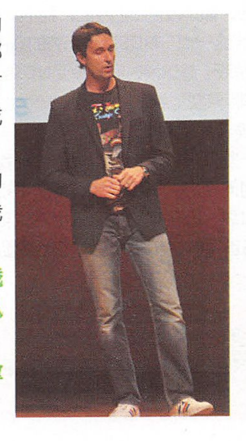
TALK 05

“作为掌机，3DS的机能足够了，这就是吸引我的地方。机能不太差，也不太过，好处是便于开发。我有一些创意在NDS上实现太复杂，在PSP上不合适，我很想在3DS上试试。”

——最近开发者都在表态，船水纪孝也支持3DS。（船水纪孝，Capcom公司元老级人物，代表作有《街霸2》《恶魔战士》和《怪物猎人》等。2004年离开Capcom，最新游戏是Wii的《地球探索者》。）



TALK 06



“令人感到高兴的是，我们现在的游戏都已经准3D化，我们可以很轻松的将其转换成3D，而不用重新制作。只要市场成熟，我们的游戏就会升级到3D，我们已经准备好了。”

——EA欧洲副总裁Patrick Soderlund认为3D市场潜力巨大，另外他还说EA已经拿到了传说中的PSP2。

TALK 07



“都有这个问题。我对NDS不太熟悉，但是PSP的盗版已经全世界猖獗。言归正传，如果盗版继续增长，已经没有意义在上面开发游戏了。很难说以后会发生什么，但可以肯定的是，盗版打击了很多想制作好作品的游戏开发者。PC游戏已经全面多人化，可以通过登录特殊的网络——比如暴雪战网，来杜绝盗版。但是我们的掌机平台盗版太猖獗了。你可以去香港买一张NDS烧录卡，然后什么NDS游戏都可以玩到。”

——PSP战神开发小组Ready at Dawn的创始人Ru Weerasuriya谈到盗版问题，伤心地表示盗版让他都不想开发PSP游戏了。不过貌似他对NDS盗版挺熟的啊，还知道去香港买烧录卡……

“我认为任天堂表现的不错，3DS算是个不错的创意。我曾经在3DS的研发阶段亲眼看过，3DS的屏幕比较小，甚至比PSP和iPhone的屏幕还小，如果你把头部向屏幕外移动5度，就看不到3D立体效果了，所以你必须时刻保持正对3DS。我个人觉得3DS还可以，不过我不认为用这么小的屏幕能给你很好的3D体验。就拿《杀戮地带》举例子，虽然你得戴眼镜，不过在大屏幕上3D的效果更强，会给你身临其境的感觉。好比阿凡达电影，如果你第一次是在一个超小的屏幕上看，那感觉是不可能和电影院一样的。”

——还是Ru Weerasuriya。哥们真会比，用掌机和家用机比屏幕……地球人都知道，不管2D还是3D，屏幕越大越爽，但合理的使用是关键，游戏不好玩屏幕再大也白瞎啊。

玩家谈(7)

主持/平射炮

3DS快来了，NDS死没死？

“国内玩掌机是个很复杂的情况：有人玩腻了，有人玩不到。然后到了新旧更替的时候，关于新掌机和旧掌机的话题自然不能少。本期请来不少人参与。

[问　题]

转眼间2010年即将过去，在这一年里你玩了哪些游戏——这不是我们关心的，只要能给你乐趣，就算你玩了一年山寨俄罗斯掌机也没问题。纵观时下掌机，iPhone咱们先不管，NDS和PSP之战早就结束，并且NDS的下代掌机3DS就要随着新年一起来临了。本期我们的话题是：“3DS就快来了，（对你来说）NDS死没死？”根据回答问题的答案，把参与玩家分为正反两方。你是哪一方呢？

●正方：认为NDS就要死了，尤其是3DS发售后。



■左道：我觉得NDS可以算死了，尤其3DS发售后，任天堂肯定把精力放在新主机上，NDS游戏会越来越少。其实从以前的经验就能知道这个答案。

■李茂然：新主机的最大优势是没盗版，起码初期没有。没盗版意味着有机会挣更多，游戏大厂肯定都等着3DS呢。看看已经公布的3DS游戏就知道了，初期阵容已经如此给力。反过来你想想，NDS还有什么新游戏呢？

■B246：新主机发售，老主机淘汰这是必然的事情。

■NEWMAN：我会告诉我的朋友现在别买NDS，等3DS发售再说。原因就一点，只要3DS能玩NDS的烧录卡就OK了。PG上不是也说过，烧录卡厂商表示没问题么。这样就算想玩NDS游戏也可以用3DS玩。从这个意义上我认为NDS已经死了。

●反方：NDS还有很强的生命力，很多被忽略的游戏可以延长其寿命。



■x43：我朝远没有那么发达，平射炮说了山寨俄罗斯方块机都能玩，这在我朝肯定不在少数。我朝没多少真掌机迷的，甚至掌机迷在我朝的定义都难下。NDS死了这个说法更不是对我们说的。你们PG小编天天玩游戏，新主机发售就能玩到，自然能跟国际最先进的潮流接轨，但按我朝的真实情况来说，还有很多小朋友对NDS朝思暮想呢。别站着说话不腰疼……

■糖立：最近我和某巴士论坛的朋友“联鸡”，玩NDS的马车和俄罗斯方块。那么多游戏都是浅尝则止，下一个ROM删几个ROM，很多游戏看一眼就秒删，说不适合自己，垃圾。都是被盗版惯坏的。我不是想讨论盗版，只是说谁都有很多忽略的好游戏。按照这一点，NDS没有死去的理由。你可以静下心来好好玩一些曾经忽略的游戏，趁这段时间多享受NDS的乐趣，如果你还买不起3DS的话。最后推荐几个我认为近期不错的游戏：《马里奥VS大金刚：迷你村暴动》《黄金太阳3》《机器人大战L》《幽灵诡计》《大神传》。

■一十一：从游戏出发NDS就不会死，尤其是对一些只玩特定类型游戏的人。我的意思是，比如你只玩口袋妖怪，现在买NDS没有任何问题啊。3DS的口袋新作不知猴年马月才能出，你买了NDS玩口袋黑白或者以前的口袋，既便宜又实惠，用不着买3DS来玩一个游戏。对其他游戏也是这样。我承认3DS首发阵容不错，有你喜欢的游戏就有吸引你购买3DS的欲望。不过不是谁都这样的。

●编辑总结：双方说的都有道理，相信肯定还有更多的合理想法。无论怎么说，NDS时代就快过去了。3DS性能比NDS强，又有独特的裸眼3D屏，凭借NDS家族的销量优势，有理由相信它会成功。给我们带来新的期待和乐趣。



"吧者の主义"

"From 掌机迷百度贴吧

老PG有个"彼者的主义"深受大家喜闻乐见。前几期我做过一个P民的快乐生活栏目，某期后被有关部门警告知道的太多，就低调的暂停了。

所以不如和掌吧吧友说个小话题：如果让你和《怪物猎人》或《口袋妖怪》里的某怪真实单挑，你选谁，要说打法（当然不一定能赢）。 文/剑纹

●雪封刃 ：还是口袋妖怪吧，和裂空坐打，开飞机，发导弹，当然要看我飞机开的如何了，胜负……估计我被秒。

●Koothles：口袋妖怪打小智，皮卡丘强攻，喷火龙用怪力鳄，妙蛙花极冻光线，水箭龟电龙，光精灵强攻，卡比兽靠极冻鸟绝对零度。

果断选择怪物猎人里打大怪鸟，刨去那些牛逼武器的话，我比较现实的选择个中等的大剑，结果是我一击爆头，但是随后就是被大怪鸟暴虐。

●玄式微：我选图图犬。过程：选定地点后，两只飞速抽出两支笔开始蹲在地上涂鸦，然后某玄被突然出现的戴着红袖章的大妈抓住："什么名字！哪个学校的！这么大人了竟然还和宠物一起在地上乱涂乱画！……"接受了两个小时的思想教育后（"看你认错态度好，就不罚你钱了。"），某玄发现图图犬早已不知所踪。结局：玄式微惨败。

●ゼro：啊…咱变为耿鬼去虐卡比去…嗯…好吧…卡比是亏了…

●表猜我是who：还不如给我个僵尸打呢……

●bl444164：我打菌猪和草食龙吧。

●RGZ_95C：开着GP03D打神兽去，光束武器+I-FEILD无压力 。好像忒不人道了点……

●wangyuanjiet ：咱铁定去打轰龙！身披铠甲，手拿菠菜，头顶锅盖，然后仰天大吼：我是东方不败！！！然后直接猫车回家睡觉……

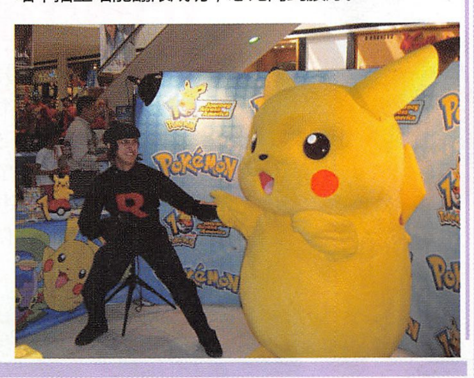
●LJP0802101：想用霸弓站在老山龙身后狂射呢。不行的话用弩去打怪鸟也不错…

●风鸟院清雅：用小智的皮卡丘秒杀一切！

●真冬の光辉：打打向日种子？（PM种族值最低）

●表猜我是who：好多人都跑题了……lz说的是真实单挑。其实怪物猎人的怪动作很慢，游戏里的猎人动作更慢，所以来到真实世界打，对付不少怪物还是有胜算的。比如跳跳龙，它扑过去一个动作就停半天，拿把菜刀砍丫脖子，或者拿大木棍砸头砸晕活捉。

●wangyuanjiet：如果把轰龙放到现实中去打，恐怕挨一下龙车就得趴倒了…而且恐怕就不只是游戏中的那些秒人方法了…恐怕咱也只能用机枪扫射了…毕竟现实中那东西不是光用一把刀就能砍死的，而且现实中也没游戏中那么好的刀……跟别我说片手剑的一块小盾牌能挡住龙车。所以说嘛，合金装备的Snake大叔就很现实，边扫射边跑吧，咱不指望咱能翻滚成功，总比闪到腰好。



《怪物猎人P3》两款买不到的包



Capcom最喜欢出周边，就拿最近上市的《怪物猎人P3》来说，如果介绍这个游戏所有的周边可以用掉咱PG几十页的篇幅。一个游戏就有几十种周边（不只是小配件，连吃的喝的都有），这事儿大概只有Capcom能干的出来。这还不算完，甚至有一些东西是买不到的，比如最近公布的《怪物猎人P3》MP3、垃圾桶、太阳能小玩具，还有左侧这个圆圆的腰包，都是在日本娱乐中心玩抓娃娃机才能得到（当然你也得能抓到才行）。

另一个包更赞，由《怪物猎人P3》制作人辻本良三和BRIEFING设计师小雀新秀共同设计的怪物猎人背包和腰包两用包，而且他们还亲自出马做模特宣传，这是什么概念……辻本良三大家都知道，《怪物猎人P3》的制作人。BRIEFING是什么？估计喜欢绿野的朋友听说过，一家久负盛名的美国军用品牌。没错，这个包不是“没定拆哪”的出身，而是美国军用品牌BRIEFING负责生产，Made in USA的血统。所以价格也给力，一个包（送一个《怪物猎人P3》游戏盘）的价格高达31500日元！当然，就算有钱你也不一定能买到，此包只限量生产200个。

上市时间和价格

《怪物猎人P3》圆形腰包：11月中进入娱乐中心，非卖品

《怪物猎人P3》BRIEFING包：12月1日发售，价格：31500日元（人民币2534元）



《口袋妖怪黑白》布制玩偶

不说怪物猎人了，没那么多篇幅……来看看12月中旬即将上市的口袋新玩偶吧。不过这些可爱的小摆设也不是零售的东西，跟上面第一个怪物猎人腰包一样，去娱乐中心玩抓娃娃机练技术才有可能得到，或者求服务员让他卖你一个？



上市时间和价格

口袋黑白布偶：12月中旬进入娱乐中心，非卖品

《战场女武神3》限定周边四件套

2011年1月27日发售的《战场女武神3》也有限定版周边了。最近SEGA公布了这个游戏的附加周边，包括这四个东西：PSP主机包、PSP保护盖、贴纸和屏幕擦。当然这些周边都是游戏主题的，使用主角所属的“无名部队”422部队军牌图案。虽然四个组成一套，但也不是很给力。



上市时间和价格

《战场女武神3》周边组：2011年1月27日发售
价格：3980日元（约合人民币320元）

《逆转检事2》扩展和限定版模型

《逆转检事2》公布了发售日期2011年2月3日（啧啧，1,2,3多吉利的日子），Capcom公布了同日还有限定版发售，而且是两套不同的限定版。

首先是《逆转检事2》扩展版，除了包含这个游戏的卡带，还有一个主角御剑怜侍的新版模型。第二种是限定版，在扩展版基础上增加了两张盘：一张CD音乐集，一张包含了各种宣传视频的DVD影像光盘。两套都没有什么花哨的东西，看价格还是限定版性价比高一些。









上市时间和价格

《逆转检事2》扩展版和限定版：2011年2月3日上市
扩展版价格：7140日元（574元）
限定版价格：8000日元（644元）

迎接掌机“增强实境”时代的来临！

Augmented Reality is Coming Soon

文/剑纹

最近SONY在PSP上推出了一个好玩的游戏，叫《Eyepet》，很多人把名称恶搞翻译成“索尼猴”。虽然同是宠物游戏，但和以前的电子鸡、任天狗完全不同，这只“索尼猴”必须有PSP的外置摄像头才能玩。通过摄像头捕捉现实世界的环境，还要用一种画有特殊图案的纸片定位，然后把你所处的环境或人物拍摄到游戏中，让你感觉这只“索尼猴”真的在你身边，营造出一种很高科技的感觉。而且下代掌机3DS也公布了这个玩法——AR游戏。可见AR是未来交互类模拟游戏的一个趋势。高举与时俱进大旗的PG自然不能放过这个话题，本期就让我来跟大家分享一下索尼猴的玩法，而在本硬件栏目中，先让我们来了解一下AR是个神马东西。

什么是“增强实境”？

前面说了，“索尼猴”属于AR游戏，3DS也将内建这种AR游戏。那什么是AR呢？这里的AR是Augmented Reality的缩写，可以翻译成“增强现实”或“增强实境”。Augmented Reality这个词是波音公司员工Thomas Caudell在1990年提出来的，而这项技术直到最近才被广泛应用在智能手机、游戏机等即时视频流媒体上。另外更高级的AR技术则应用在头戴式显示屏和虚拟视网膜显示屏等高科技交互系统中。

AR是一种实时计算摄像机拍摄的影像位置和角度，并加入相应声音和图像的技术。这种技术的目的是用摄像机实时拍摄现实环境，然后用计算机在屏幕上把虚拟的元素套入现实世界的画面中，并可以进行互动。看着有点晕？其实有些类似电视节目中的体育运动直播，比如你在电视上观看一场有主持人解说的足球赛直播，如果你去现场看比赛，自然是听不到主持人解说的。这就是在实时环境中（现场直播）通过计算机（或相似设备）加入了语音，对现实进行了增强效果。

利用AR技术，比如增加电脑摄像头和物体识别技术，真实世界可以在屏幕中进行各种互动和模拟真实的数字化操作，比如增加画面和模拟操作、而不仅限于足球比赛的现场解说。设置真实环境的信息还可以存储起来，以后在真实世界中还原。



iPhone中的实时地图软件，上面的信息就是“增强实境”。



《隐形怪物》是典型的AR游戏。



iPhone上的Wikitude浏览器，使用了GPS和固态罗盘。

AR的原理定义

目前关于AR有两种被广泛接受的定义，一是Ronald Azuma于1997年提出的定义，他说AR需要包括这三个方面：

1，混合了真实和虚拟

2，实时交互

3，3D环境

另一个定义是Paul Milgram和岸野文郎于1994年提出的“现实—虚拟连续统”（Reality-Virtuality Continuum）。他们将真实环境和虚拟环境分别定义为连续统的两端，位于中间的被称为“混合实境”（Mixed Reality），靠近真实环境的是“增强现实”（Augmented Reality），靠近虚拟环境的是“扩展虚拟”（Augmented Virtulality）。通过修改和处理不同的位置，实现不同的目的。



Reality-Virtuality Continuum定义的原理图。

AR的使用实例

前面说的电视机上的足球比赛实时解说可以算一种增强现实。类似的，比如游泳或百米跑比赛最后的冲刺瞬间，电视上会虚拟一条线，以便让观众更清晰的看到哪个选手最先撞线夺冠。

很多主视角射击游戏中也使用了类似的AR系统。游戏中的AR可以定位虚拟目标，告诉玩家去哪里，或者标出队友的方向和距离，给玩家武器的信息提示等。我们都知道这个画面被称为HUD（head-up display）。还原到现实中，目前已经有一些车载和飞机上的程序用来显示类似的信息，而F35 II型战斗机的飞行员使用了头戴式显示屏，提供给飞行员“增强现实”的信息，就像我们在主视角游戏中看到的一样，眼前不仅有你看到的环境，还有各种即时的信息提供辅助作用。

商用方面，AR技术被越来越多的应用在地理位置信息服务商，作为地图、GPS地图导航系统的升级版使用；而游戏界也有不少使用AR技术开发的新奇游戏。像我们知道的，DSi的系统固件中包含的摄像头实时玩法，3DS系统内置的《AR游戏》；PSP也发售了数款对应摄像头的游戏。这些都是AR技术在便携设备上的应用。从目前的发展来看，AR技术的前途不可限量。

小资料：AR简史

1957-62年：一个叫Morton Heilig的电影人用画面、声音、震动和气味发明了一个叫“传感影院”（Sensorama）的模拟器，并注册了专利。

1966年：Ivan Sutherland发明了头戴式显示屏。

1975年：Myron Krueger制作出“Videoplace”，第一次实现了和虚拟交互的技术。

1989年：Jaron Lanier提出了“虚拟现实”（Virtual Reality）这个词。

1992年：Tom Caudell提出了“增强实境”（Augmented Reality）这个词，当时他在波音客机上做收线员工作。

1992年：在美国阿姆斯特朗美军实验室工作的L.B.Rosenberg开发了第一个AR功能，叫做“VIRTUAL FIXTURES”。

1994年：Julie Martin创造了第一个AR影院系统，观众可以看到演员在虚拟环境中实时跳舞。

1999年：加藤博一在HIT实验室制作了ARToolKit。

2000年：Bruce H.Thomas开发了第一个移动设备的AR游戏《ARQuake》。

2008年：导航软件《Wikitude AR Travel Guide》在G1 Android手机上出现。

2009年：ARToolkit被植入Adobe Flash系统，用来实现网页浏览器中的AR技术。

2010年：PSP上出现了多个使用AR技术的游戏，比如《隐形怪物》和《Eyepet》。任天堂也正式表示3DS随机附带AR卡片，并且系统内置《AR游戏》。

PG手工课!

DIY“索尼猴”魔法卡（AR卡片）

文/剑纹

上期PG随刊附送3D眼镜，有人来信说他自己DIY了一下：把白卡纸眼镜拆开，把拆下来镜片安装到废旧的真眼镜框上，寿命比白卡纸镜框好，质量“刚刚的”。剑纹我看信后倍感欣慰。其实3D眼镜不难做，只是红蓝镜片比较难搞到，所以大家一般不会去动手，也懒得去买现成的3D眼镜来玩。我问过不少人，都说知道3D眼镜，但没看过。于是我们才想到送一期3D眼镜，也算是个比较有意义的赠品。

做3D眼镜和杂志“3D图”内容之前，首先要研究一下可行性，比如在杂志上做3D画面能不能很好的实现。如果不行，这个计划只能取消。于是小编我自费买了两副眼镜——红蓝和红绿，赶鸭子上架，按照教程学了学转换3D图的方法，于是上期杂志那几张3D画就诞生了。

毕竟咱不是美编，又是处女作，3D效果只能凑合看。但有人把白卡纸眼镜改造成质量“刚刚的”真眼镜，小编我很欣慰。看来东西没白送。

本期“索尼猴”发售了，推荐有条件的来玩这个游戏。所谓的条件就是要有PSP的摄像头，而和游戏配套的那个AR卡片咱们自己来做就可以。如果你和我一样，认为猴子的出现可能和这张卡片有关，纸片关系着猴子，那么不妨和我一起手工制作AR卡片。当然这是我的猜测，实际动手验证如下，先来看准备条件。

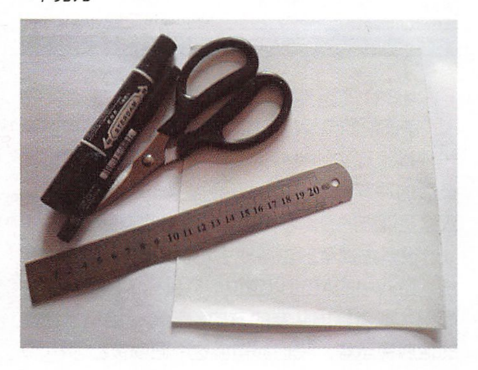
所需硬件：

1，黑色水笔（粗细不等）

2，白卡纸一张（白色硬纸）

3，尺子

4，剪刀

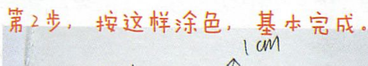


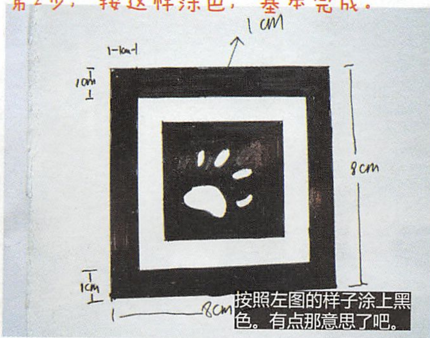
这些东西都不难找到，不用算就知道成本低，全买来也花不了几块钱。如果找不到白卡纸，随便找一些其他硬纸，白色就行。因为白卡纸不是特殊的东西，如果最后不能召唤猴子，再想办法。（当然最后的实践结果是完美的，否则也不会浪费篇幅介绍这个了。）

目标图案！！！

图案就是这个，下面的红色部分不用管，只要上面的黑色部分。好了，咱们要在纸上画出来，然后测试一下，最后把边缘剪掉就搞定了。





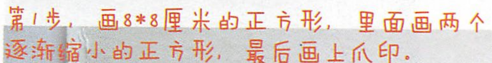


按照左图的样子涂上黑色。有点那意思了吧。

第3步，最后的工作



用剪刀剪掉边缘前先测试一下，没问题再说。正常情况下，只要画得差不多就能成功，尺寸有差异也无所谓。你可能要问，为什么不用打印机打印呢？当然可以，但是有些打印机打不了厚纸，这点各位要注意。



8cm

8cm

1，用尺子比着画一个8*8cm的正方形。

2，在这个正方形内1厘米处，再画一个正方形。

3，在最里面，再画一个正方形。尺寸为4*4厘米。

4，爪印大家随意发挥，我画的是“瘦猴”的爪印（笑）。

5，按照样子涂上黑色。

3D 抢在3DS之前的裸眼3D“掌机”？！

文/平射炮

广义来说手机也是掌机，随着手机游戏越来越强，“手机也是掌机”这个概念更让人无语。3DS最大的特色是裸眼3D，可称掌机界的第一台裸眼3D主机。但是，如果算上手机，这么说就不准确了。比如11月初日本SoftBank召开的新机发布会，公布今年冬和2011年春的几款新机，其中夏普公司的两款裸眼3D手机GALAPAGOS 003SH和005SH就是抢在3DS之前的3D“掌机”！


SoftBank请来明星上戸彩（中）和松田翔太（右）为新机发布会造势，左侧为SoftBank公司老板孙正义先生。

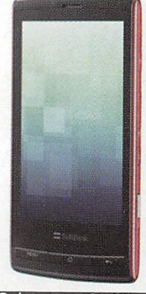
3D手机是什么情况？

其实夏普很早就展示过3D屏幕技术，夏普推出3D手机也蓄谋已久。比如夏普今年9月份展示的3D手机原型机，就是采用裸眼3D技术。技术方面，夏普这款样机的3D屏幕和3DS的裸眼技术非常相似，而且同样可以在3D和2D之间切换，但屏幕分辨率比3DS要高。使用3D屏幕，在手机上播放3D视频电影，或者玩3D游戏自然不在话下。和3DS相似的是，夏普这款3D手机同样配置了3D摄像头，可以直接拍摄3D照片或视频显示在3D屏幕上。另一个功能是3DS没有的，就是这款手机带有3D视频输出的HDMI接口。



夏普最早公布的3D手机，背面也有3D摄像头（两个摄像头）。手机的更新换代极快，摄像头和屏幕都是大幅领先经典游戏掌机的地方，类似PC和家用机的情况。

当时这款手机尚在研发阶段，具体性能并不明朗。除了上面提到的3D LCD屏幕、3D立体摄像头和3D HDMI视频输出这三大特性，号称有望采用Android系统。由于移动3D是一个新领域，9月份的时候人们还觉得3D手机距离实用还有很长的时间。时间流逝，转眼到了11月，夏普的这款3D手机完全公开了。


Galapagos 003SH（上图）和005SH（下图）。

夏普Galapagos计划

Galapagos是一个群岛的名字，中文名叫加拉伯戈斯群岛，位于太平洋东部。夏普用这个名称是想开创一个新系列，大概是想用新的产品组成一个群岛。比如之前的平板电脑，还有刚刚公布的裸眼3D手机，虽然类型不同，但都被归为Galapagos系列。

这次公布的两款裸眼3D手机003SH和005SH，这两款都是夏普为日本运营商Softbank定制的机器。系统方面，这两款都使用了Android 2.2版操作系统，配合夏普的TapFlow界面。手机硬件配置也相同，使用1GHz的Snapdragon处理器，有Wifi无线模块和GPS接收器。屏幕尺寸都是3.8英寸，不仅是裸眼3D屏幕，还是触摸屏。003SH采用的是960万像素的自动对焦摄像头，005SH是800万像素。另外OO5SH加入了QWERTY全键盘，据称内置的闪存容量更大一些。

003SH将在今年12月正式上市，005SH则安排在2011年2月上市。

裸眼3D手机好玩么？

凭借夏普在屏幕方面的研发能力，推出裸眼3D手机不是什么难事。但只用裸眼3D手机看看3D视频，拍个3D照片，显然不给力。起码缺少了一个重要的内容——裸眼3D游戏。

夏普能做出好手机，这点没人怀疑，但开发游戏就不是他们的强项了。所以咱们掌机迷看到什么裸眼3D手机肯定淡定，笑而不语。夏普不是白给的，早就认识到了这点。本次新机发布会就联手Capcom、Konami和Namco这三家日本游戏大厂，给裸眼3D手机游戏造势。

目前这三家公司均宣布支持夏普的裸眼3D手机，公布了一些游戏。其实他们支持夏普裸眼3D手机并不是只看到裸眼3D这个噱头，而是希望以3D游戏为契机，向Android系统的游戏领域发起进攻。系统的通用性就是手机游戏的优势所在。就像任天堂的掌机，掌机内的操作系统和游戏只有在这一台掌机上运行，比如NDS游戏你不能在其他主机上运行（模拟器那种东西当然不算），而手机游戏只要系统相同，正常情况下不同品牌和型号的手机都可以通用。随着苹果手机iPhone游戏的风光，Android系统也成了游戏开发商积极抢占的领域。而像Capcom、Namco这些经典游戏平台的开发公司早就有觉悟开发任何移动设备的游戏了。

裸眼3D娱乐

有了裸眼3D手机，首先我们能在上面看3D电影。夏普这次配合手机上市推出了7部3D电影，包括《怪物史莱克 3D版》《怪盗睡颜强盗3D》《鄙视的我》《我们这一家3D》《劇場版ほんと



“以后再也不用戴眼镜咯！”

“大哥大姐，买一个吧。看这效果，多给力。”

夏普手机版3D裸眼游戏《生化危机：恶化》

夏普手机版3D裸眼游戏《实况力量棒球3D》



夏普手机版3D裸眼游戏《太鼓达人》

うにあった怖い話3D》《大逃杀3D版》《牙狼GARO》。还有日本相声《パンクブーブー LIVE STAND 2010》。

手机上的裸眼3D游戏

夏普裸眼3D手机的首批游戏有《生化危机：恶化》《实况力量棒球3D》《太鼓达人》《SILPHEED Alternative》《灵界电话》《洛克人》《魔界村 骑士列传》《SIMPLE系列 Android麻将3D版》。这些游戏就不详细介绍了，咱们有经验的玩家一看就知道大部分是经典。《SILPHEED Alternative》《灵界电话》是一个叫HungHo Online Entertainment公司，其他基本出自Capcom、Konami和Namco公司。

基本情况就是这样。那位说了，在3DS之前裸眼3D手机出来想分一杯羹？不，其实仅仅是裸眼3D和3DS有一些重合，这些游戏的真正领域还是Android系统。随着iPhone和Android的壮大，掌机游戏和手机游戏的界限越来越模糊。游戏大厂意识到手机游戏领域的钱途，投身手机游戏开发，手机游戏已经不都是简单的小游戏；甚至PSP和NDS这两个经典掌机也有手机游戏移植过来的情况。退一万步说，PSP都变成手机了，还把手机和掌机分那么细干什么呢？



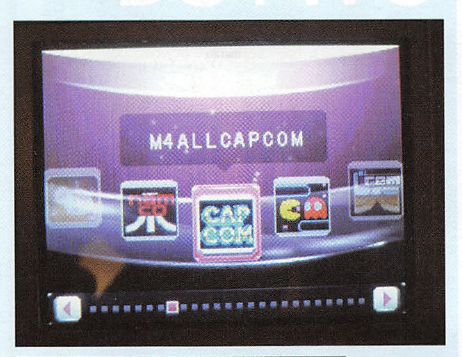
商品名称：坚果NOIX iPad保护套
颜色：黑、白、粉、暗金（四色）
材料：PU皮面料，仿皮绒里料
外部尺寸：19.5*25*1.5CM
重量：0.298KG
商品介绍：仿皮绒里料内衬和增强型护板，具有双重用途，可将它合起来当支架使用，并设有4个档位以理想角度支撑iPad，便于观看视频和幻灯片，或在屏幕键盘上打字。
建议零售价：168元

■DSTWO烧录卡专用MAME模拟器MAME4ALL

MAME4ALL v1.0

来自法国的自制程序作者Alekmaul将丁果上的MAME模拟器MAME4ALL移植到了NDS上，不过目前只有内置了CPU的DSTWO可以运行这个模拟器。MAME4ALL v1.0版只支持MAME 0.37b5的ROM，MAME0.37b5版是个比较老的MAME版本，所以很多后期的街机游戏都没办法运行。有些游戏可以使用转换软件转成MAME 0.37b5支持的ROM，有些则不行。据说选择这个比较老的版本给手持设备是因为早期的MAME主要是为了运行速度，而新的MAME已经把那些特性都去掉了。为了追求更高的兼容性对硬件要求越来越高，不适合NDS的机能。

编辑感受：尽管如此，这个MAME4ALL v1.0依然不完善，最关键的是声音的问题，几乎所有的游戏都存在爆音或者卡的现象，很多游戏也无法全速运行。所以这个模拟器也就那些超级怀旧派可以用来试试很老很小的街机游戏，还是不要抱太大的希望较好。

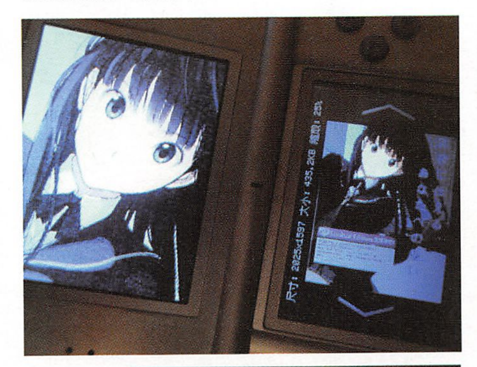


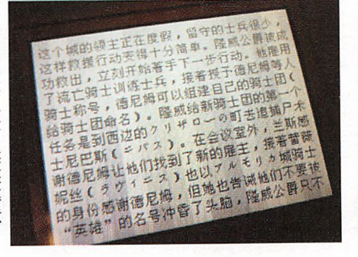


上图是DSTWO烧录卡系统界面，这个MAME模拟器有很多图标，按照厂商分类。不要以为只有一个哦。左图是模拟实拍，画面还可以，声音杯具。

■DSTWO读书和图片浏览软件iReader

iReader v1.1





这个城的领主正在度假，留守的士兵很少，
这样救援行动变得十分简单。隆威公爵被成
功救出，立刻开始着手下一步行动。他雇用
了流亡骑士训练士兵，接着授予德尼姆等人
骑士称号，德尼姆可以组建自己的骑士团（
给骑士团命名）。隆威给新骑士团的第一个
任务是到西边的クリザローの町去追捕尸术
士尼巴斯（ニバス）。在会议室外，兰斯感
谢德尼姆让他们找到了新的雇主，接着蕾薇
妮丝（ラヴィニス）也以アルモリカ城骑士
的身份感谢德尼姆，但她也告诫他们不要被
“英雄”的名号冲昏了头脑，隆威公爵只不

用NDS看电子书的效果不错，屏幕不会造成太大困扰。看图有点不爽，想在NDS上看漫画就算了。虽然软件的效果还可以，但屏幕太小了，注意保护眼睛。

iReader是DSTWO官方在今年7月份的时候放出的电子书软件，目前已经升级到1.1版。软件的界面友好，性能也不错。特别是1.1版本修正了多个BUG，更有效发挥NDS的机能来显示大图片并进行缩放旋转等操作。

软件在电子书方面支持txt、pdf、html等常见的格式，图片也支持bmp、jpeg、jpg、png、tif、gif等格式，还可以直接打开zip格式压缩包里的文件。

编辑感受：对TXT的支持很好，可以设置字体、阅读方式、快速跳转、亮度，甚至还有皮肤选择。书签简单又好用，也没有什么问题。总之，用它来看TXT文档很不错。不过打开的pdf文件不能过大，否则会死机（测试使用的是PG的内页pdf文件，10MB大小，结果死机）。看图问题不大，下屏显示全图，上屏显示部分缩略图的方式，基本能解决一些由于NDS屏幕小看图片不爽的缺陷。旋转图片的功能可以让你横着或者竖着看图，随时切换很方便。一般几百k到几兆的文件都能查看，应该没必要在NDS上观看超过10MB的图片吧？！

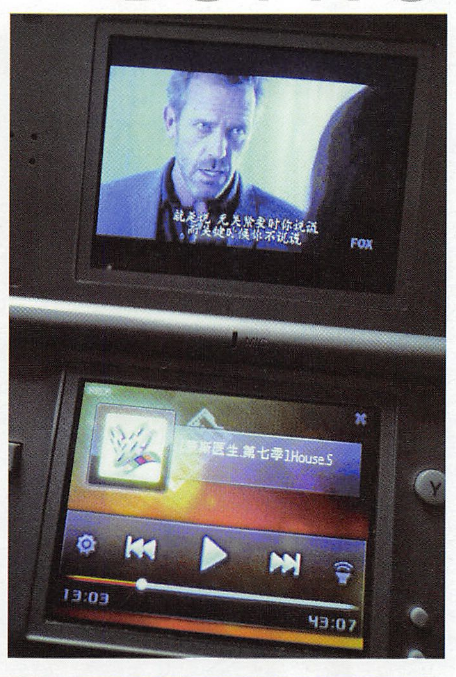
■DSTWO视频播放器iPlayer

iPlayer v1.1

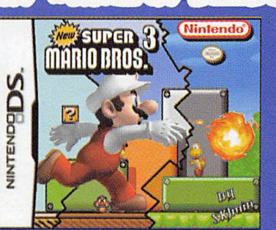
DSTWO官方推出的视频播放软件iPlayer在今年11月11日光棍节放出，并于11月17日更新到v1.1版本。这个软件的功能是播放各种视频，包括RMVB、RM、AVI、FLV、WMV和ASF。也支持播放MP3、WMA、APE、FLAC格式的音频。那些音频可以无视，用Moonshell就能播放。重点当然是视频，不用转换就能在NDS上看电影或美剧、日剧，可见这是一个非常不错的软件。

此软件类似以前的iPlayer烧录卡，都要用到烧录卡的内置的解码硬件，不过在DSTWO上只是一个软件，使用DSTWO的解码硬件进行解码播放，顿时让iPlayer烧录卡失去了亮点。另外，DSTWO的这个软件名称就叫iPlayer，可见SuperCard官方够狠……

编辑感受：支持众多流行格式，而且不用转换，这是给力的地方。不过不要期待可以流畅播放很多视频，其实码率稍高的视频仅仅是“能”播放的程度，能不能看就要看各位的忍受能力了。另外一个缺点是，即便看一二百兆的RMVB美剧日剧，视频和声音没问题，但是内嵌的字幕在NDS的小屏幕上很小，再次提醒各位注意视力。



超赞同人版《新超级马里奥兄弟3》（吐血推荐）



一个名叫SKJmin的老外，5月14日开始了一项计划。他打算把NDS版的《新超级马里奥兄弟》改造成FC版的《超级马里奥兄弟3》。就说画面和操作是新马，而游戏是另一个。3个月过去了，他成功了。然后他又测试了几乎3个月的时间：找bug，修复错误，创造一些更难的关卡。本来他想在11月14日发布这个修改版游戏，但是兴奋的等不及了，就在11月12日放了出来。

编辑感受：这个自制游戏是在原版的基础上修改，包括完整的8关和240个隐藏的金币，不是一般的强。在原版基础上修改，保留了操作手感和高品质画面，内容又完整，绝对不是普通自制游戏那种同人水平。用一个时髦的词形容，就是geliable！如果你喜欢玩新马，就必须要试试这个。按照作者的话说，“这个游戏有更多的解谜，烦人的障碍物，恶心的迷宫和更难通过的关卡。不会让你失望……真的！”



这是作者的开发画面截图，实际效果一样给力。有意思的是，作者还专门做了封面。上面那个封面是其中之一。另一个特别雷，就不放上来了。

*本文介绍的MAME4ALL和可运行ROM、老外同人版《超级马里奥兄弟3》可在本期光盘中找到。

汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，
讲述汉化者自己的故事

注：资料条内时间为汉化版发布日期

绯色的碎片 携带版

●PSP ●11月17日 ●翼之梦汉化组



——发布文——

时至今日依然认为，绯欠的文本甚美。即便存在着为人诟病的拖沓战斗，但因为个人线里层叠迂回的心理走向和美丽无匹的悲恋end，便予人以红叶纷飞，清月落梁的美好意象。我非常喜欢。

IF的悲恋是一向的亮点。绯色如是，薄樱也如是。只是，没料到竟会与这坑缠斗达两年之久。唉，这么些年月，生个娃都能走路了。阿坑你这坏人赔偶的青春来=皿=

真是一段黑暗的日子，血海无边。总想着，这回该成了吧，这回该完了吧，这回该出了吧。结果悲催的现实总有办法将白日梦剪得支离破碎。诸多统一格式问题叫人梦断肝肠，好像无数小虫窸窸窣窣地在皮肤上爬动，驱之不尽。文本也几经梳理。翦不断，理还乱，闷无端。

在阴暗地撑着额头反复修正的后期，感觉自己已经变成了一个很老很老的人了。但因为血管里流动的是拓荒者的血脉（？），所以仍在继续追寻。也曾在心中指天誓日——“这是啥西我不认识我不认识IF全家娘的再也不要碰绯色了啊混蛋TOT”……不过好歹是手脚并用爬过来了。笑。总归是有回报的。

在这里大力推一下悲恋end，尤其是拓小磨和鸭小取（谁？）的=v=

组长不愧是官配，剧情整个王道得理直气壮。岁月斑驳，生命轮转，前世今生间隔着茫茫的弱水一片。那片赤红灼灼的枫林啊，那个恍恍如站在世界尽头的你。绯色碎片随风舞落，拓磨的语声温柔得触水生波……叫人半夜里边翻边抽抽噎噎哭不停的也只有你了。红叶仍在，斯人已逝，纵然一往情深，却辄唤奈何。一切欢乐都系于你。少女会痴痴等下去，用整个生命的日子。直到生命落了幕。

鸭小取（所以说谁？！），你是搞笑役我们都明白的。可是为嘛……后半段你会如此让人心碎神伤呢。真弘线虽无拓磨仔王道，可剧情真是好。前辈虽然和你亲嘴儿要事先为你准备好垫脚的小凳子或者小土墩（……）还要努力装出一副不动声色的模样欠身or弯腰（…………）每次都麻烦得要命；虽然偶老感觉CG里你和珠纪的身高体位画错了，明明应该是颠倒的嘛……可偶还是好爱你>"<

如果没有你。没有你拂来的风，没有你咧嘴的笑，没有牵起你的手，生命也是晦暗无光。

狐狸君一直住在高高的广寒宫中，见过纠结的没见过你这么纠结的……还好最后终于落了凡尘，也不枉大把大把的姑娘深爱你。以及，人家才不是什么白发，是银发！！！（reey姑娘愤愤道。

狗狗。衬衣里的小背心。月光下的浴缸。半含半露的裸奔……

你懂的。我们都懂的TvT

至于剩下的两个娃……咳只要是悲恋end偶都爱TvT（这若无其事的skip是怎么回事啊喂……

完美大战略 战场的霸者

●PSP ●11月15日 ●fushuiliuyun个人汉化



——发布文——

OK，重要的说完了，接着说些感想……此游戏虽然原版没啥诚意（而且居然还有错字“建筑”写成“建数”＝＝），画面又搞的五颜六色乱七八糟……但系统骨架还是很不错的。不仅加入了补给线的概念，而且其他方面也相当自由，比如可以制作、定义、修

改包括“武器单位”、“地图”、“规则”、“阵营”在内的许多要素细节。各任务也可以自行决定阵营（某厂商不是老喜欢YY CN入侵JP吗？OK，那么就让我们来满足你的愿望吧= =+）

在对战方面，可以加入比如“个阵营乱序轮替”、“限制手数”、（一回合只能操作规定数量的单位）、“限制制造数量”、“限制兵器”...等等很多有趣的规则，让战斗的变数更多。游戏中的地图编辑器也很强大，可以设定援军出现的回合、突发事件、胜利条件、甚至制作由多场战斗组成的整个战役......

总体而言，此游戏可玩性还是很高的，之前战场颜色杂乱的问题也解决了。虽然优化程度没有前几作《大战略》好，但自由度和系统却超前者不少。因此很推荐喜欢战略游戏的朋友试试......不过因为优化的不好，节奏比较慢，没耐心的朋友建议还是算了......

轻松拼图DS 海与蓝

●NDS ●11月14日 ●元气汉化组

脳力チャレンジ

这是一个将给出的图块
尽快拼成一幅图
以最大限度利用脑力的模式

1 天共有5 次
挑战记录的机会
已玩过 ★★★★★ 次

游戏设定

共3 0 张图块，形状为
图块没有旋转，没有提示
没有只用边缘显示，没有缩略图
背景颜色自动

如果准备好了
请点击开始按钮

戻る BACK　スタート START　記録 RECORDS

——发布文——

我们是刚刚兴起的汉化小组。这是我们试手的作品。与其说是“我们”，还不如说是我的试手作品吧。文本都汉化了，本来想听红茶姐的意见把图片一起汉化的，但是组内的新作品又不能放下......干脆就先放出来给大家看看吧。

图片虽然可以导出来，但是好杂乱。那些图片文字很多，要一个一个笔划慢慢拼出来。还是说我的方法错了？求各位前辈指点！

不可思议的迷宫 风来的西林4：神之眼和恶魔之脐

●NDS ●11月10日 ●ACG汉化组



——发布文——

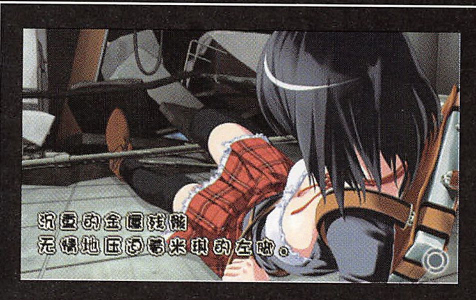
大家好，小侠又和大家见面了。本次ACG汉化组为大家带来的作品是《风来的西林4 神之眼与恶魔的肚脐》汉化版。接着上次的话题（众人拍砖，发布文还带连续剧的啊），好吧好吧，从简。除了预览图中大家看到的恶搞外，我们在翻译过程中还发现了恶搞《死X笔记》《七龙珠》等知名动漫作品的地方。如果想要知道具体怎么恶搞，可以进入游戏慢慢体验。另外，这个游戏难啊，小侠人品最爆发的一次也就打到了主线迷宫的25层，然后......金手指吧。希望各位在游戏的时候要放平心态，切勿出现因激动而摔机的情况。要注意的是，由于兼容性问题，NO$GBA模拟器无法正常运行本汉化版。

密室的祭品

●PSP ●11月9日 ●And汉化组

——发布文——

某空调的吐槽（这些话憋了很久，终于可以说出来了）：经过三个月的制作，终于初步完成了这部《密室献祭》的汉化。期间经历的东西太多太多了。此时的我和组员们，真的不知道该用什么表情来面对



了。（如果只要微笑的话那还容易了。）

《密室献祭》其实是从《CLANNAD 被光守护的坂道 上卷》完成之后，正式招收组员开始开下的第一坑。虽然期间我们也接了很多坑，但是由于我们还不够成熟，所以未能及时发布汉化的游戏。接连不断的撞坑，真的严重的打击了我们组员的积极性，有些组员也对汉化渐渐失去了热情吧。不过，不论如何，我们还是坚持把这个游戏初步完成了。

由于现在处于开学时段，很多组员都得忙于学业，测试人手有限。虽然已经测了几遍，修正了一些bug，但是依然存在些许不足。不过，游戏已经可以流畅的玩下去了。遗留的只是一些小问题了。因此，我们决定直接发布测试版v1.0，先和大家分享（拖得真的太久了）。

便利商店：携带版

●PSP ●11月8日 ●And汉化组



——发布文——

基本上全部汉化完成，经测试目前暂无发现还有需要汉化的地方。如有遗漏，请大家回帖指出，我们会进行修正。如果不能进入游戏，请将引导换成M33。（目前只发现P3系统可能会遇到这个情况。）

汉化记事：整个游戏汉化前后一共经历了大概2个多月，期间大家一起努力付出了很多，具体就不细说了。特别感谢小c，一个人搞定了所有的破解和导入。还有鲁鲁，前几天独自完成最后的好几测。总之，大家辛苦了。

王国之心 梦中降生

●PSP ●11月6日 ●ACG汉化组



——发布文——

大家好，小侠又和大家见面了。本次ACG汉化组为大家带来的作品是《王国之心 梦中降生》汉化版。首先感谢破解大神TPU，没有他就没有汉化版。然后感谢翻译朝仓月见和大河上下，包揽了所有的剧情文本翻译。另外还要感谢美工小葵和小鱼，大部分的图都是他们完成的。由于此次注意事项较多，所以不多啰嗦了。

秋之回忆6：新篇章

●PSP ●11月2日 ●KFC特创组



——发布文——

KIDS Fans Channel特别创作组于2008年秋季宣布翻译Memories Off 6~T-wave~《秋之回忆6~三角波澜~》并推出中文影像版连载和多平台游戏本体汉化。2009年再度集结新一代翻译团队着手进行后传作品Memories Off 6 Next Relation《秋之回忆6 新篇章》的翻译工作，并于2010年上半年完结各角色中文影像版的连载。本次一次性的将秋之回忆系列第

六代的正传和后传一起在PSP主机平台上完成汉化工作，希望能够通过在国内人气非凡的携带主机为秋之回忆系列带来更多的新玩家，希望大家喜欢！

本作为全文本全路线汉化，游戏中一些电脑聊天的场景中，画面上日文的部分，可以按△键在历史记录里查看翻译。

陨石大战

●PSP ●10月27日 ●陨石大战有爱汉化组



——发布文——

几点说明：

1. 该汉化版基于日版（编号0016）汉化，但行星参数、合成室合成配方等内部数据采用了更新、更合理的美版数据，难度比日版稍低（用此汉化版与日版联机对战是不公平的行为）。

2. 星球名称难以翻译的形神兼备，故全部保留美版英文名。游戏中以小字显示的星球名由于字数不足，用3个字母的缩写代替。

3. 单卡对战、试玩版等发送到对方NDS里的ROM未汉化（对天朝人来说应该没什么影响吧）。

时间幻想

●PSP ●10月22日 ●PLAY汉化组



——发布文——

首先感谢大家对我们的支持，在国庆到来的时候PLAY汉化组奉献了2个作品。因为组内xdjm们的热情，PLAY汉化组的第3个作品已经出来了！感谢你们，心里话没有你们就没PLAY汉化组，PLAY汉化组是大家的！

这次成功汉化要特别感谢神哥。本来神哥不打算过来的，只因为他和B2的球会没有完成，而且多次的合作和我一直努力劝说下，和神哥对我的信任，终于才答应了下来了。期待PLAY汉化组和神哥合作的更多作品把！

当然游戏的前期要感谢cless，可以说没有他就没有这个汉化游戏，但是由于cless有些个人事情要去处理，近段时间内我们应该会很少看到他了。只能说太可惜了，你帮忙我们完成了NO.1的游戏，PLAY汉化组永远等待你的回归。

日翻：在短短的时间内就由我们的日翻童鞋翻译完成了全部，由组长光の季節最后统一补翻完成全部，为游戏这么早可以发布做出了基础。

润色：桂の孤独，以前的老战友在字库的压力下，一个人搞定了所有的润色工作，很完美很精彩！

美工：主力美工是我们媳妇说我丑，P完了全部游戏图片，效果之美真不用说什么了。本人只是在最后修正的时候补充P图N张而已。

测试：目前是PLAY汉化组里最完善的小分队，在omition组长麾下，组员在速度、准确度、最后错误总结上都堪称一流。给我们提供了完整的修正计划。对你们我只说一句话，我爱你们，很爱！其中sophia_w(回忆)，和XDJ分别进行了最终测试和日版测试。正是有各位的认真测试才能叫我们大家玩上如此完美的汉化版。感谢你们！（测试组男女失调，队员强烈要求MM们加入进来！有想加入测试的MM们快去报名吧！）

修正：当然完全是神哥的功劳，字库的解决和文字修正等等。

最后自己出来夸下自己把，本游戏策划，及时协调所有人工作，补图，修正。最主要是时间，大家在我的重重压力下PLAY汉化组的NO.3游戏才能这么快的和大家见面！

怪物猎人P3 初上手指南

崭新的猎人生活从结云村开始

本作的据点是具有浓郁和风的日式村庄——结云村。抛开环境和建筑风格不谈，其结构和之前的口袋村差不多。自宅、各种商店、农场等等都有。不同在于集会所的内部结构，这个以温泉浴池为重点的集会所也是整个村子的中心。

集会浴场

村长

管理结云村的是一位美丽的女性村长，这跟前面几作的村长形象都大相径庭（最早公布的时候还以为是路人甲）。她是龙人族，从父辈那里继承了村长的位置，同时也是浴场的管理者。在她这里可以接到"村任务"。



猫婆婆

艾鲁猫和猎人之间的纽带，在她那里可以雇佣到各种艾鲁猫。

【自宅】

村长任务出口

【训练所】入口

雑貨屋

任务前最好确认自己携带的道具是否充足，不够的话可以来这里补充。

雑貨屋

贩卖武器和防具的设施。这里可以直接用钱买到制作好的武器。



行商人

经常在村任务出发口出现的商人，他贩卖从各地收集过来的道具。不同时间道具也会不同，有时还会半价。

【农场】入口

雑貨屋

使用素材和钱来生产新的武器和防具，或者强化它们。这里也可以生产装饰品。旁边就是艾鲁猫专用的装备店。

结云村入口

【自宅】

自宅是每个猎人的家，可以存档、更换发型等。

在结云村有一个房间是玩家可以自由进出使用的私人空间，被称为自宅。在这里，猎人可以进行自身以及战斗艾鲁的装备变更、各种道具的管理、游戏存档等等操作。还可以查看各种情报资料，改变猎人的发型和内衣款式和颜色。宠物小猪平时也呆在这里，还可以给它更换服装。在单人游戏时，这里可以算是整个猎人活动的中心。



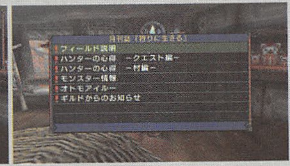
小猪

狩猎之余逗小猪玩玩，或者给他换一件衣服。感受温馨的生活。

自宅中的设施

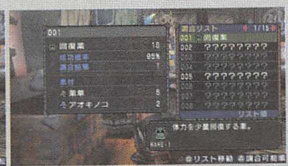
房间里的各种设施让这里成为利用率最高的地方之一。





在书柜里不单单可以通过阅读名为《狩猎生活》的杂志获得很多有用的信息，还能更改猎人的发型和内衣款式，宠物猪的服装也在这里更换。





自宅内使用频率最高的要数道具箱，这里可以存放、取出道具，更换装备。便利的“箱内调合”机能让批量调合道具变得轻松惬意。





角落里的“战斗猫看板”可以对艾鲁们进行管理，这个跟农场的看板是一样的。除了设定它们的培养模式之外，还能更换它们的装备，也是使用频率很高的地方。

【温泉】

全新的聚会场所，猎人们交流情感的最佳去处。

温泉是整个《怪物猎人》系列中首次出现的概念，也是日本文化中常见的场所，正好符合结云村的风格。温泉代替了原先“厨房”和“猫饭”的要素。出任务之前泡一泡温泉，猎人就能得到HP、耐力提升或其他一些有利的效果（类似猫饭）。通过完成“温泉任务”还能进一步提升温泉的“泉质”，从而让猎人获得的效果更强力。因为是在多人集会所区域，联机的朋友可以一起泡温泉，不像以前那样一个人溜回家吃猫饭了。泡得兴起时，还能点上一些酒菜，和同伴或艾鲁猫们把酒言欢，击掌做歌。舒服！

番台

温泉内部的管理中心。想要让温泉更好的提升你的能力，就要先完成这里依赖的任务。

番台
温泉クエスト
ドリンククエスト

“温泉任务”和“饮料任务”，完成了之后分别提升温泉的“泉质”和饮料的能力。



【饮料屋】



“搬运超人”、“着地术”，有了这些技能，做搬运任务就轻松了。

猫技能变成饮料技能，更加新颖的使用方式。

在泡过温泉之后喝上一杯解渴的饮料再舒服不过了。前几作大家熟悉的“猫技能”在本作中改头换面，变成了“饮料技能”。通过在饮料店直接购买不同的饮料，就有机会获得不同的辅助技能。在购买饮料时左边的列表会将可能发动的饮料技能显示出来，并附上发动概率供参考。你可以根据下一个任务的需要来选择饮料。想要获得新的技能，就要去番台完成任务了。

集会所

集会所在浴场内？打怪前大家先一起洗个澡吧！

结云村的集会所在浴场内，这也是大伙联机游戏时利用率最高的地方之一。多人一同完成任务时必须来到这里集合。和前作相同，一个猎人在受理台办理任务手续之后，其他人就可以从任务看板看到，并选择加入他的任务一同出征了。





这里是集会所通往自宅的通道，联机时也能方便的进出自宅。



集会所任务有“下位”和“上位”之分，要找不同的MM受理。



集会所内设有道具屋售卖一些战斗的基本使用道具。

【训练所】

学习基本狩猎知识和磨练狩猎技巧的好地方。

一流的猎人也是从菜鸟开始学起的。如果你想要从零开始熟悉狩猎的基础知识，直接进入任务实战中学习是个方法。但是，想要更有效、更快速的渡过菜鸟阶段，来训练所接受狩猎的达人（自称）教官的专业指导才是最好的选择。在训练所的“初心者演习”中，教官会通过一个又一个简单的小任务来有针对性的教给你各种基础知识，包括素材的采集和剥取方法等等。12种武器的操作方法也是教学的重点。在任务过程中可以听到教官的详细指导。武器教学的任务中也会有怪物出现，所以也不能掉以轻心。在任务之外还可以听取教官的“猎人的心得”。当然，如果你已经是有着几年狩猎经验的老手，就可以跳过这段，直接进入集团演习。



集团演习

多人参加的一系列有挑战的任务。完成特定任务（如官方下载任务）可以获得特殊素材！





集团演习是除了集会所之外可以多人联机的内容，除了游戏中自带的任务之外，官方还会不定期提供新任务下载。





集团演习任务与普通的多人任务最大的不同之处在于猎人装备和道具的限定。你只能选择武器的种类，具体的武器和携带的道具都是固定的。







战斗艾鲁猫的训练

可爱的艾鲁，战斗时也是能为你挡火球的值得信赖的同伴！

猎人需要训练，战斗艾鲁猫同样如此。艾鲁猫的能力除了平时带它们出战从实战中得到提升之外，还可以在农场里进行训练。通过各种训练，艾鲁们可以获得一种叫做“技能记忆力”的点数，消耗这些点数可以学会很多专属技能。技能等级越高，消耗的记忆力也越多。你可以根据需要选择一组技能记忆，将艾鲁们都打造成独一无二的小猎人。另外通过农场点数，还可以交换到一些强力的训练设备。比如一根打木桩用来锻炼防御能力，劈柴用来锻炼攻击力等等。



艾鲁探险队

全由艾鲁组成的探险队，坐上鸟车出征啦！



训练出来的强力艾鲁越来越多时，可以派它们自己出去探险，带回来好东给你。



窝提供的鸟车最多可装4只艾鲁出征。



小小猫人们也有自己的讨伐任务。

Welcome 3D女朋友！这是次元化的提升！

对于“Project Love Plus for Nintendo 3DS”的萌点，来问问父亲大人和哥哥大人吧！



——《爱相随》游戏总监制

左 **内田明理**

在日本被玩家称为《爱相随》中三个女孩的父亲。最近的NDS的《尖顶帽与魔法之店》也是他的作品。

——《爱相随》游戏监制

中 **石原明广**

和内田明理一起完成《爱相随》两作，被称为女孩们的哥哥。他的代表作是《爱相随》和《能源小精灵（Elebits）》。

在9月底举办的“任天堂发布会2010”上，KONAMI公布了为任天堂新一代掌机3DS开发的《Love Plus》系列的完全新作——“Project Love Plus for Nintendo 3DS”。

在任天堂当初公布3DS后，那些对于《Love Plus》系列翘首以盼的“男朋友”们，会很平静的说“嗯，果然还是来了……”，但是，心里肯定已经摆出了胜利的造型了吧。



尽管如此，就目前公布的情报来说，也就只



有预定在2011年年内发布这一条信息，以及让人遐想连篇的宣传片。本作到底会是怎样的内容呢，相信有不少人现在都是羡慕嫉妒恨吧。因此，我们对《Love Plus》系列的总监制内田明理，以及监制石原明广，就将要到来的与女朋友的3D生活等等相关内容进行了一次访谈。

作为开发关键的是那些“男朋友”们热情的呼声，而并不是为了使用新机能的《Love Plus》

记者■前一阵子公布了任天堂3DS的Love Plus计划，首先能说说决定开发新作的经过吗？

内田■在3DS公布以后，我们也进行了很多讨论，但是决定要制作新作，还是因为玩家们所说的“3DS完全就是给《Love Plus》定制的主机！”这样一句话而来的（笑）。

记者■任谁都能马上这样想到的呢。3DS除了裸眼3D以外，还有很有NDS和NDSi没有的功能。作为游戏的制作人，你们更看重的是哪些呢？



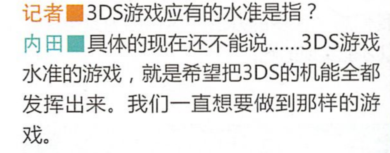
石原■裸眼3D当然是很出众，不过能够服务玩家与玩家之间进行交流的机能也很有吸引力。《Love Plus》游戏本身就已经超过了我们想象，是那种“男朋友”们之间也会相互联系的、十分热闹的游戏，所以我们更加期待可以有一些新的、有趣的尝试。

记者■说起《Love Plus》，利用NDS的机能而诞生的系统是游戏的重点吧。那么3DS是不是也会强调这方面呢？

石原■我们应该会按照我们的方式，把《Love Plus》进化了的内容展现给大家。首先，对于玩家们期待的那些，我们是不会违背他们的期待的。而且我们有能拿出更有趣的东西的自信。



内田■并不会因为是3DS，就一定要使用新机能，而是更加着重思考怎么样才能体现出《Love Plus》的特点。不过话虽如此，好不容易做一个游戏，我们还是希望能做到3DS游戏应有的水准。



记者■3DS游戏应有的水准是指？

内田■具体的现在还不能说……3DS游戏水准的游戏，就是希望把3DS的机能全都发挥出来。我们一直想要做到那样的游戏。

记者■听起来就好像是只要玩过了《Love Plus》，就能体验到3DS所有的机能呢。这样一来，期待度就变得更高了……另外3DS游戏ROM的容量也增加了很多，这还会和前作一样，使用到最大限度的容量吗？

内田■我们并不会勉强去把容量塞得满满的，但是玩家们最重视的贴图和声音等



等相关数据，确实都会有质的提高。这样一来，好像也快塞满了。

记者■究竟会是怎样的作品呢？好期待。说起来，《Love Plus》的存在就好像是NDS竖握游戏的代名词一样，而3DS的裸眼3D好像是只有在横握的时候才有的机能吧？！关于这个方面，情况是怎样的呢？

石原■到底是横握好，还是放弃3D显示的机能采取竖握，关于这一点我们也考虑了很久。最后所得到的结果，就变成了Project Love Plus for Nintendo 3DS的宣传片。事实上，在宣传片里，除了爱花所说的内容以外，新要素的提示还有很多都隐藏了起来，请一定仔细看宣传片。

记者■只能重新再播放一次了……现在的宣传片只有爱花吧，有没有宣传凛子版本和宁宁版本的计划呢？

内田■不仅仅是宣传片，应该还有其他形式的很多东西哦。嗯嗯……最近说不定还会出现“在干什么呢，凛子酱！”呢（笑）。

记者■什，什么！？那真是太让人期待了。



大幅增多的故事剧情，再一次喜欢上她吧

记者■Project Love Plus for Nintendo 3DS并不是《Love Plus +》那样的扩张版，而是完全新作。 玩家们在意的应该是能不能继续和女朋友之间的回忆吧。

内田■这个事实上已经在想办法实现了。

石原■由于是不同的平台，所以肯定会有各种各样的麻烦。不过我们会和任天堂公司一起想办法实现的。不仅如此，由于是完全新作，所以还可以再一次和她从朋友关系开始从新来过，然后再一次享受追她的过程，并最终追到等等。

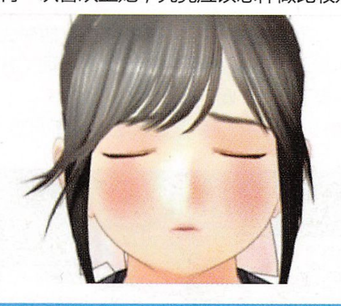


记者■也就是说，可以继承存档，也能从朋友关系从头来过，是吧？

内田■是的，是一种回忆的形式。由于机能的表现力提升了很多，可以有一种观赏老电影的乐趣。这样一来，你就会想那个时候如果那样做会不会更好呢？等等。于是回到过去开始不一样的恋爱过程，这个也比较有趣。

记者■ “穿越时空的少年”呢（笑）。

内田■就是就是（笑）。Project Love Plus for Nintendo 3DS的理念之一就是“重新喜欢上她”。在继承存档后就会出现这样的考虑——为了能再一次喜欢上她，究竟应该怎样做比较好呢？



记者■好像很早以前有这样的广告呢。好像是叫“再和妻子谈一次恋爱”。

内田■然后说出“我最喜欢现在的你”类似的话。所以游戏的剧情部分，我们考虑再增加一些内容。

石原■为此，这次会把焦点放在迄今为止都还没有接触过的部分。这样就能了解到女朋友不为人知的一面了吧。

记者■比如，在和女朋友开始交往之前，她的生长、生活环境等等都会比前作有更加细微的表现吧？

内田■好像是有那么一部分。作为我们最理想的效果就是，和女朋友交往了两年、三年之后，会重新认为“虽然在一起了那么久，但是仍然还是最喜欢现在的她”。

石原■一旦交往的时间变长，就会很容易忘记当初的那种感觉吧。但是为了能让大家重新回忆那种感觉，我们想了很多的办法。这也因为是电子游戏，所以才能实现的吧。

让全国的《Love Plus》绅士惊叹的、一种更佳意义上的新创意

记者■游戏性和观念等要素都是继承前作《Love Plus》的形式而来的吧？

内田■观念不会改变，但是游戏的玩法可能会有比较大的改变。

记者■也就是说，肌肤之亲的游戏方法改变了？

内田■肌肤之亲这个用作交流的系统是绝对会留下来的。

石原■只是肌肤之亲的基本模式可能会改变。这次由于软硬件机能提升，我们也是大幅度的“开刀动手术”，真的全部重新制作了。因此可以达到更高的一个水准。到了能够给大家一些相关信息的时候，一定会让你们吓一跳的。

记者■这个能让人“吓一跳”的系统究竟是怎样的呢？真令人期待。



石原■肯定是积极意义上来说的啊。比起那些奇怪的系统，这可以说是一种理所当然的进化。而且是超过玩家们想象的进化，请一定关注本作。

记者■怎么感觉，离信息公开越来越远了呢。话说3DS有内部摄像头，可以进行脸部特征识别……难道这也会用于肌肤之亲系统上？

内田■虽然还只是一个构想，不过不仅仅是识别自己的脸，并且还可以识别朋友的脸，这样一来就可以向自己的女朋友介绍朋友了。这应该会比较有趣。

石原■肯定还会有向自己的父母介绍女朋友的人吧。然后，父母冲着爱花说“你好，我们家XX受你照顾了”等等（笑）。

记者■……父母不会说什么的吧，肯定是石化的表情。

内田■如果在公司向社长介绍的话，宁宁会说出“明理君的朋友田中君？你好？”等等（笑）。

记者■站在男朋友的立场上了！

内田■变成像《Love Plus》里“笨蛋日记”中的哈玛酱和小丝的关系就好玩了。因为我是凛子的男朋友，所以比起社长，我的地位反而更高（笑）。

记者■会被社长叫做老师的吧（笑）。

内田■说不定就是那种感觉。

记者■关于声音识别部分怎么样呢？

石原■说实话，那部分相当困难。在PC上使用声音识别大家应该都能想象的到，那是需要很高级的硬件才能实现的。而NDS和3DS的麦克风机能，并不是为了进行完美的声音识别而准备的。因此，想要大幅度的改善很困难。不过，既然我们了解到这些，当然不会什么都不做，我们已经准备了另外的方法。

记者■相当期待那个“另外的方法”。说起关于声音方面的内容，3DS的播放音质要好很多吧。

石原■不仅仅是音质，很多都变好了。由于硬件的提升，就连对话也会变得很有趣。

内田■数据也不会像前作那样，压缩到很小很小刚刚好那样了（笑）。

石原■即便是这样，由于放进了《Love Plus》一共三作的声音数据，最后要把播放品质和数据容量协调好是相当的麻烦。我听说仅仅是声音的播放就有60个小时左右。

记者■哦哦哦哦哦……

地方性的“男朋友”也能享受的系统，充分利用3DS的通信机能！

记者■已经进入了新作的开发过程，所以我现在才敢问，关于《Love Plus +》有没有什么遗憾的地方，或者反省之类的？

石原■和DS Station联动部分我觉得有需要反省的地方。因为已经成了话题，也就有了大胆尝试有趣的东西的自满吧，但是平衡性做得不够好。比起这些，我们其实并没有很好的跟踪“男朋友”们的行动模式。对于住在某些地区的玩家来说，也就成了一种不方便的问题。

记者■具体来讲是什么呢？

石原■我们觉得“当地的《Love Plus》”肯定比较有趣，也能满足玩家们……但是没想到大家都不登录DS Station，反而是习惯于“擦身而过”的人比较多（笑）。

记者■确实……。

石原■因此，对于那些能够很方便就能去秋叶原的玩家来说，基本上没有什么问题，但是其他地区的人想要使用“擦身而过”的就很少了吧。

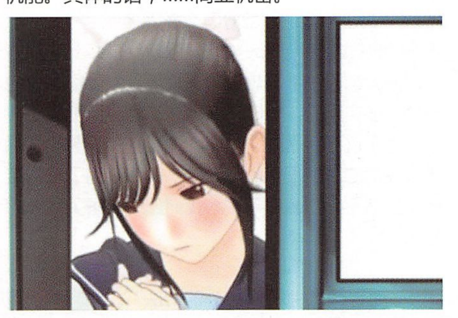
记者■嗯，原来如此……东京都中心部、新宿、涉谷、池袋还好，六本木几乎也就没有人会使用“擦身而过”机能了。

石原■这个部分真的很可惜……

内田■虽然是很有趣的尝试，但是下的功夫还不够。所以，这次希望能在全日本内更为火爆一点。希望能使那些住在其他地区的玩家们能够反而有种幸运的感觉。

石原■考虑到这些问题，在3DS的新机能充分发挥的条件下，希望能使那些住在其他地区的玩家也能好好的享受这次的恋爱。

记者■这样说起来，3DS不仅仅是有“擦身而过”的通信机能，还有“不经意间通信”的机能。考虑过使用吗？
内田■我们也是最近才知道的，确实是很有趣的机能。具体的话，……商业机密。



石原■网络相关方面全部是第三方提供商……如果把第一方提供商包含进去，就能以最先进为目标了。我们在最初的时候也使用了很多的服务呢。正因为这样，这次在通信方面我们下足了功夫。

记者■嗯，相当有自信啊。
石原■是的。没有计划使用通信机能的，就是战斗的那部分了。

记者■不知道什么时候，谁家的宁宁和我的凛子打了一架，好恐怖啊。那么，熟人之间的“女朋友通信”机能也得到进化了吧。
石原■当然。
内田■关于女朋友通信，我们想把作为交流工具的机能弄得更充实一些。
石原■包含女朋友通信功能，这次所有的要素都进行了强化，大家只要这样想就好了。由于完全新作的软硬件机能的提升，不得到强化的游戏，应该没有吧。从用户界面到游戏的系统、声音、贴图、服务、网络等等，所有的一切都得到了进化。

记者■说起来3DS还可以下载追加数据呢。有没有追加下载包的计划？
内田■我倒是很想做，不过要付费的话肯定会被骂吧（笑）。

记者■不会啊，价格和内容都是成正比关系的，应该不会被骂的吧（笑）。
内田■贪得无厌的事情我们还是不会做的，但是我们很想好好使用下载包配信机能。无论是对于我们而言，还是对于玩家而言，只要能正确的使用就好。
石原■包括这些在内，特别是对于玩家们来说，大可以先自己想象一下。之后我们会把这些做成具体的形式告诉大家。

难道会出现禁断的“Mama Plus”？享受不断进化的“悠久之市”吧！

记者■一般在推出系列新作的时候，都会有角色的增减吧。那么这次的女朋友仍旧是她们3人吧？
内田■绝对不会出现“裁员”，也不会出现“伪娘”（笑）。

记者■没有伪娘啊……怎么说呢，稍微有点放心了，又有点失望……
内田■但是，有人会想和超级美女爱花的妈妈一起出去玩吧。即便不能进行游戏的攻略也行，只要和妈妈一起出去玩。

记者■那样干脆做个外传吧，《Mama Plus》！大家都很期待的呢（笑）。
内田■很想做那个游戏呢，《Mama Plus》。凛子的妈妈也是一个绝对的美女（笑）。

石原■但是宁宁的家人就完全是一个谜了。
内田■我脑子里的设定是，宁宁和妈妈两个人生活，宁宁妈妈在百货公司的家常菜卖场工作的哟。

记者■这样啊，好像相当辛苦呢，宁宁。
内田■就是就是。所以才会很认真的做兼职啊，是一个知道孝敬父母的、很有能力的孩子。

记者■那么这些配角们在3DS版中也会有活跃的舞台吧？朋友的话，就是宁宁的兼职伙伴“小毬真友子”，不知道什么时候这个人名就成了官方用名了，真的吓了一跳（笑）。
石原■那个，确实好像是内田先生在记者的活动会上命名的吧（笑）。
内田■那是即兴表演的啊（笑）。



石原■嗯，考虑过那些人物的出现，不过现在还不知道需不需要使用这些角色。这次的主题是“享受悠久之市”，所以会把女朋友的家人以及朋友的存在、生活都考虑进去。不过，究竟要以怎样的形式去享受游戏里的生活这一部分，还需要继续讨论……总之，悠久之市在不断进化。

记者■在任天堂回忆中，内田先生的录影评论里，好像也说了这样的话。嗯……会变得怎么样呢？悠久之市的进化是指可以去的新场景增加了吗？

石原■是吗（笑）？不过我觉得应该会和玩家们想象的有很大差别。作为提示……例如，使用通信机能，玩家们也能使悠久之市变得越来越热闹，这很有趣吧。这也应该算是对自己所居住的街道、城市的一种贡献。

内田■玩家们不仅仅是等待行政的服务，而是必须不断地使自己所居住的街道城市越变越好。因为现在也是这样的时代了啊。

记者■渐渐成为街道制作游戏了呢（笑）。

内田■是的。街道制作！

记者■在热海市也有吹起了神风的实际成绩呢。那么，在最后请向全国的“男朋友”们说两句吧。

内田■虽然对于新事物敏感的人有很多，但是最初知道3DS存在的时候，感谢大家能够联想到《Love Plus》。事实上我们也是在新主机一出来的时候就想到了这个系列。我想，我们在这一点上是意气相投的。所以为了满足大家的期待，我们考虑了各种各样的可能性。不仅仅是能够看见3D的游戏效果，对于《Love Plus》在3DS中特有的使用方式，让大家大开眼界的东西，或者是能够使人开怀大笑的点子等等，我们每天都在提出类似这样的新创意，所以请期待本作。

石原■这次也和系列前作一样全力进行游戏的开发。因为是完全新作，所以对于“男朋友”们热切的期待，我们能够深深的感受到。我们会把这些都转化为制作的动力，交出我们的答案。我们不会辜负玩家的期待，使全新的《Love Plus》变得更加有趣，这是我们努力的方向和目标。请一定支持我们。

记者■十分感谢。等再过一段时间，请再次接受我们的采访！

在现阶段仍处在构思阶段的东西比较多，虽然不能询问出具体的游戏内容，不过对于Project Love Plus for Nintendo 3DS所能拥有的内容的可能性，已经可以感受得到。超过“男朋友”想象以上的新创意是什么？《Mama Plus》什么时候发售？（多半不会）等等。

那些很在意、很想知道的东西，即便是现在着急也没用。请静待佳音，关注我们的后续报道吧。



●女神异闻录2 罪 ●今冬发售预定 ●ATLUS ●RPG ●1人

PERSONA2 罪 INNOCENT SIN



《女神异闻录》Atlus公司最具特色的RPG系列之一，《女神异闻录2 罪》还是上世纪末在PS主机上发售的游戏。经过11年的时间，现在Atlus将其移植到PSP上。针对PSP，游戏对系统进行了改进以更符合掌机的便利性。另外游戏界面也按照当今人们的审美观重新设计。本作的导演是参与去年两部PSP《女神异闻录》作品制作的目黒将司，他也是负责最早的《女神异闻录》初代制作的人。

珠閒瑠市七姐妹学园高校展开的奇妙故事！

主角所在的七姐妹学园的校徽很流行，甚至成为一种地位的象征。但是突然出现的“那个校徽是被诅咒的纹章，佩带的人会被毁容”的言论开始传开，到底是怎么回事？





以PSP的机能重新演绎的画面，老玩家也不妨重温下。

新制作的开场动画！



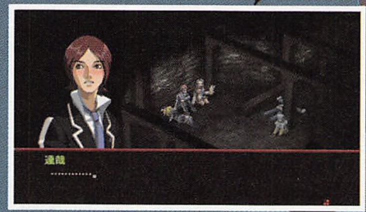
开场动画由制作动画《超时空要塞F》的日本动画公司SATELIGHT负责。



除新动画外，游戏中也将收录有PS版的老开场动画。游戏音乐也使用这种方法，收录了100多首原曲，同时新制作了remix版。

游戏主角



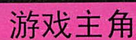


七姐妹学园3年B组的学生。冷酷的外表加上独来独往的性格，大家都喜欢他。

周防 達哉




职业 学生
血型 B型
星座 狮子座



游戏主角



リサ・シルバーマン

职业：学生 血型：A型 星座：金牛座

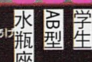
七姐妹学园2年C组的学生，白种人，喜欢中国功夫。



黒須 淳

职业：学生 血型：AB型 星座：水瓶座

他是个举止优雅且知识丰富的人。





三科 栄吉

职业：学生 血型：O型 星座：天蝎座

不良帮派头目加乐队主唱，自恋狂一个。



天野 舞耶

职业：记者 血型：O型 星座：巨蟹座

健康、活泼的美女记者。



黛 ゆきの

职业：摄影记者 血型：B型 星座：白羊座

天野舞耶的助理摄影师。

风格独特的战斗系统！



恶魔的喜、怒、恐怖、兴趣四种情感用量表的形式表现出来，可以依此选择行动方式。

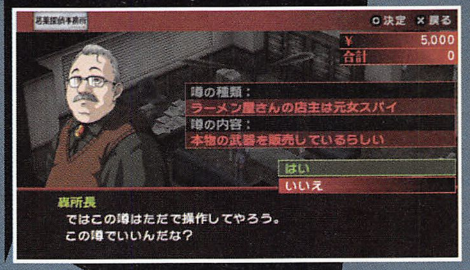


战斗的时候角色的行动顺序在屏幕右边表示出来，这样就能很轻松的配合技能打出合体技。

随时可以变更的难易度！



游戏提供了3种难度选择，如果游戏中觉得太难或太简单，还可以随时进行变更。



自己传播谣言然后变成现实的传言系统也做成了列表形式，变得更容易理解。



2003年，PS2主机上诞生了一款画面像图画绘本般漂亮的的RPG游戏，其独特的战斗系统也是个亮点，另外战斗的过程就是“创造自己故事”的过程，这就是《维纳斯与布雷斯》。NBGI在充分听取了玩家的意见之后，在PSP上推出了这款同名的复刻作品。玩家将扮演一个“永生”的骑士团长，为了阻止100年后的“大灾难”而不停的战斗。





PS2上的老游戏复刻到PSP上，从4:3的画面变成16:9的画面几乎是必须的进化。这种更加符合潮流的画面，将给游戏带来更多表现的空间。

个性不同的17种职业组成自己的队伍！



主人公率领的乡间小小勇者团！

这个由主角组建的ゴーレム山贼团，别看名号中有“山贼”，其实他们是个爱好和平的团体。平时的任务就是负责近邻的警备，赶走危险的动物等等。

999年的山贼团成员包括团长ブラッド、老兵ウォルラス、战士ガレフ、神官リリー、骑士ウィッペル。突然出现的魔物将给他们带来怎样的变化呢？

游戏名称：	游戏类型：	发行公司：	发售时间：
维纳斯与布雷斯 魔女和女神和毁灭的预言	SRPG	NBGI	2011年1月20日


简单操作实现独特的战略性！
游戏的战斗系统被称为"轮换战斗系统"。将队员配置在4x3的队列中，前列战斗，中列负责辅助支援，后列让队员回复体力。
武士
钢刀一闪
攻击力和速度很高，经常能先制攻击敌人。同样需要队友的防御加强配合。
17种职业公开，组建自己的队伍！
弓箭手
低语的大弓
有很强的间接攻击力，因为HP较高，就算放到队伍前列也能很好的发挥作用。
战士
粗犷的肉体堡垒
HP最高，攻击力也很强，是冲在战斗最前线的职业，但需要回复职业配合。
祈祷师
诅咒的双瞳
本身的攻击力非常低，但是拥有能将一切冻结的石化攻击，阻止敌人行动。
神官
虔诚的治愈圣女
回复能力很高，还能提供防御辅助，对前排的人来说是个很好的支援角色。
魔女
可爱的黑魔术师
攻击辅助和防御辅助的能力很高，而且自身速度也不错。很好用的支援角色。
魔术师
勇敢的贤者
攻击辅助和防御辅助的能力很高，回复能力也不错。HP、攻击力方面欠缺。
女武神
森林的守护者
相比弓箭手有着更强的间接攻击能力，自身回复能力和速度也很快。
魔骑
漆黑的怒号
HP、攻击力、攻击辅助里都是所有职业中最高的，在队伍中起到核心的作用。



所谓轮换战斗系统就是最大乐趣！

战斗中只要按键就能马上替换各列的队员。战斗开始后，通过反复的轮换队员来打倒怪物。

怎样来组队？在何时轮换前后列队伍，合理的战术运用带来更多的乐趣。

也有《传说》系列的角色出现，需要如何得到呢

圣骑士
高贵的光之女剑士

所有能力都很高，防御辅助力和高回复力也能有效支援队友，是非常少见的职业。

骑士
荣耀的王国之盾

铁壁般的防御能在队伍前列起到很大的作用。和战士一样需要回复职业配合。

忍者
华丽的暗杀者

所有职业中速度最高，能进行两回连续攻击，自身回复能力也不错。

幻术师
异界的道化师

HP很少，但是拥有很高的自身回复能力，能很快的使出蓄力攻击。

冒险者
荒野的诗人

除了间接攻击能力之外，其他能力都很平均的职业，可以安排在任何位置。

巫女
色诱的舞蹈

速度很快，能连续4回攻击。配合队友的防御加强，在前列能起很大作用。

僧侣
严格的僧兵

回复能力很高，同时因为有不错的HP，也可以放在队伍中列甚至前列。

剑斗士
铁球的破坏王

攻击力超高的职业，HP也很高。不足的是其速度较低，很难先发制人。

本月游戏



2010年10月-2010年11月

也许你好奇——咦，怎么本期多了这么一个“新作联播”呢？其实啊，这只是之前的“本期游戏评论”栏目换了一个马甲。为什么换马甲？因为栏目需要嘛。内容有改变，顺便一起换马甲才和谐。本栏目的内容是盘点本期杂志制作期间发售的游戏。有时某游戏在截稿前一两天发售，虽然来不及做攻略，照样可以在这里介绍一下初玩感受，给大家一个参考。废话少说，下面开始。 文/硬核、剑纹

游戏名称和发售时间	
手艺妈妈	2010年10月26日
摇滚乐队3	2010年10月26日
007血石	2010年11月2日
007黄金眼	2010年11月2日
马里奥对大金刚 迷你村大暴动	2010年11月9日
使命召唤 黑色行动	2010年11月9日
索尼克 颜色	2010年11月16日
米高积逊 体验	2010年11月23日

手艺妈妈

教完你在厨房做饭和在花园种花，妈妈继续教你做手工艺品。

推荐度：★★★☆☆

NDS

多才多艺的厨房妈妈开始挑战手工艺界，当然她的目的不在于做出多好的东西，而是要教会你来做这些东西。虽然这是《XX妈妈》系列在NDS上的第五部作品，其基本玩法却一直没什么变化。就是先选择一个目标，然后按照步骤一点一点的制作。制作的方法就是通过NDS的触控笔、麦克风等等设备，根据画面上的提示来做一些象征性的操作。说实话我一直没明白这种游戏是如何达到如此高的知名度的，这种显然是为了低年龄层玩家准备的游戏，有不少大人也喜欢玩，也许是“妈妈”的形象不错吧。

《手艺妈妈》中，你可以制作耳环、项链、发夹、织毛衣……听起来似乎都是女孩子乐意从事的项目。我反对性别歧视，但是如果一个男孩子喜欢做这些东西的话，多少会有些别扭。但是还好，这只是游戏，并不是要你真的去做这些东西，你只是要看屏幕的箭头提示，滑动几下触控笔就行了。大部分步骤的提示都很简单，即使是小孩子看不懂前面的文字介绍也没关系，一般都能跟着做下来。而且游戏没有什么失败的惩罚，只是在最后给你的作品打一个分而已。当你熟悉了步骤，再回过头去重做一遍，分数肯定能提升。

问题就在于你可能不会愿意回头去重做同一种东西。第一次做某样东西的时候会有一些新鲜感，你会想知道到底需要哪些步骤。等全部做完，新鲜感消失了之后，就只剩下“单调”和“重复”了。有些步骤也有硬凑进去的感觉，跟物品的制作没有直接关系。像是做陶艺的时候，在妈妈把你的作品端到炉子去烧制的路上，你居然要帮妈妈控制平衡，就好像她喝醉了酒一样，连个杯子都端不稳了。 文/硬核



给围裙缝一个兜兜，在现实生活中我肯定不会去干这种事情，你们会帮妈妈的围裙缝么？

摇滚乐队3

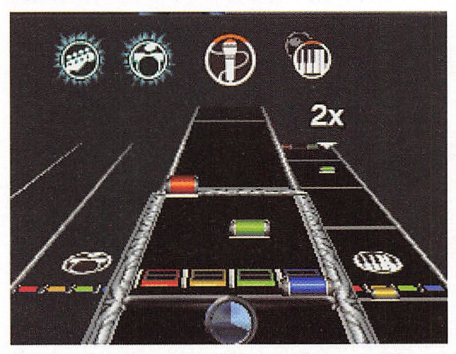
很难体会切换乐器演奏的乐趣，也许适合前卫音乐游戏，但不适合摇滚乐队。

推荐度：★★★☆☆

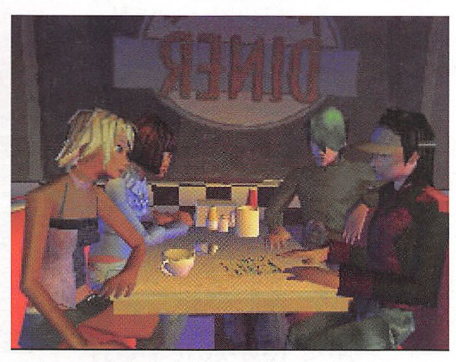
NDS

《吉他英雄》和《摇滚乐队》两个系列的区别到底有啥，一时很难说清楚。如果将范围缩小到NDS上的这两个游戏的区别，不用玩我就能说两个：1、《吉他英雄》很早就登陆NDS了，《摇滚乐队》的正统作品这个3代还是第一次；2、《吉他英雄》系列要用特殊的Slot2槽控制器来玩，《摇滚乐队3》则不用。也许是制作公司Harmonix觉得这样还不够，不够跟《吉他英雄》区分开来，于是他们想起了PSP上的《摇滚乐队 不插电》那一套系统。

《摇滚乐队》家用机版本是这样玩的：你选择一首歌，然后选一个乐器，然后看着屏幕上不断落下的按键提示，跟随节奏在正确的实际按下正确的按键，产生一种自己演奏出乐曲的感觉。如果你选择的是当乐队的主唱，那就是卡拉OK形式。这也是《吉他英雄》以及其他很多类似音乐游戏的形式。但是DS版《摇滚乐队3》却是这样玩的：选一首歌，就开始游戏了。不用选择乐器，因为你要一个人负责全部的乐器！普通模式下你使用方向键左、上以及按键X、A来控制演奏，正确的演奏完一小段（phrases）之后，这个乐器的音符就会消失，你必须要按L或R来切换到另外一种乐器上（主唱也跟乐器演奏一样的玩法）。从而保证4种乐器都不会因为有太多的MISS而Game Over。除了普通模式还有一个专业模式，这里不会有什么 Phrases，也就是说何时转换到其他乐器



图中你会发现有一个白框围住一部分谱面，这就是一段Phrases。成功完成一段Phrase就能让系统自动帮你弹奏这个乐器一小段时间，让你有空去演奏其他的乐器。



游戏的生涯模式是让你的这一个摇滚乐队到处演出积累人气。这中间会有很多像这种过场来交代一些简单的剧情。同样因为NDS机能的原因，画面并不出色。

去演奏完全由你自己决定。

问题在于我根本就不想转换！我想一首曲子就只演奏一种乐器！这种换来换去的玩法让这个传统的音乐游戏变成了动作游戏。你感受不到乐器演奏的乐趣，纯粹是为了高分而按键了。PSP版的《摇滚乐队 不插电》就是这种玩法，而更早一点的可以追溯到Harmonix在PS2上做的两个游戏Amplitude和Frequency，这两个游戏在当时都有不错的评价。可能因为这两个游戏影响力很高，所有欧美媒体对《摇滚乐队 不插电》的评价也很高。但问题是Amplitude或者Frequency不论画面风格还是音乐，都是那种特别前卫的感觉，符合这种“前卫”的玩法。而摇滚乐也这么弄，实在是不好玩。想要找准转换的时机不至于错过某个音符就很困难，而且转到其他乐器之后又是完全另一种感觉，要进入状态又得一段时间。

还有，本作的歌曲只有26首；家用机版本新增加的乐器键盘（Keyboards）在DS上是与吉他“合体”的，没有专门完整的一条谱面。所有这些，都让这游戏失去了家用机版本的光彩。　　文/硬核

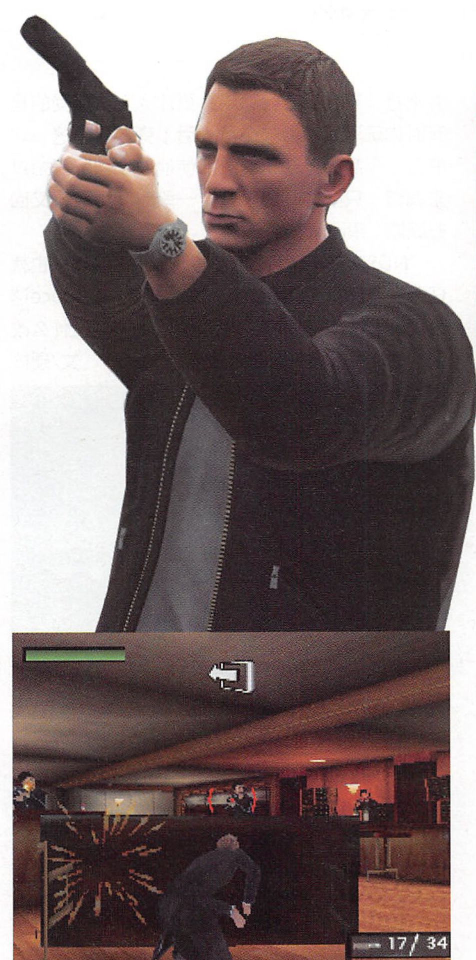
007血石

本作花样繁多，不过在NDS上开发第三人称射击游戏，压力似乎大了一些。

推荐度：★★★★☆

NDS

007最新游戏出了，但电影还没有踪影，为什么呢？米高梅公司破产了……所以下一部007电影不知道还有没有戏。好在游戏出了，游戏的版权在Activison公司手里，游戏公司活得好

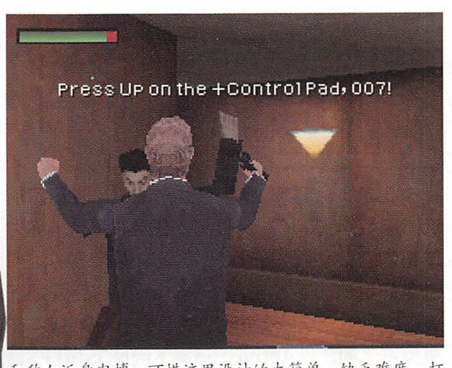


房间中有重兵把守，007一个飞身进入房间，踢翻长桌，躲在了后面。然后就这样进入僵持阶段，逐一消灭敌人。这种场面看起来很热闹，在本作中经常出现。

好的，所以才出现“电影改编的游戏，而游戏先出”这个悲剧。

其实这次同时出了两个007游戏，一个是《黄金眼007》，另一个是《詹姆斯•邦德007：血石》。黄金眼已经形成了游戏系列，而这个血石应该和最新电影有关，其实Activision公司在最初的宣传语中也说到了这点“《詹姆斯邦德007：血石》是根据007系列电影改编，在游戏中玩家将要遭遇精心谋划的阴谋，需要开动自己的大脑像詹姆斯邦德一样思考……”

NDS上这种游戏向来不被看好，说到底还是机能问题。但是NDS的3D机能差，双屏和触摸屏却非常适合这类射击游戏，所以总有公司不断尝试在NDS上开发主视角射击游戏，希望有所作为。本作不是主视角，而是第三人称。主角是Daniel Craig扮演的新邦德，还有每代都换的邦女郎和那个老女人上司。NDS玩第三人称射击游戏会不会好一些呢？当然不可能。如果你只看本作的画面，肯定骂娘，直接扔一边去了。游戏画面用惨不忍睹形容没问题，而过场画面简直是对“惨不忍睹”这个词的侮辱。3D画面满屏锯齿和马赛克不说，人物建模有棱有角，动不动就穿透建筑物，说话还不张嘴……即便这个游戏放在NDS首发那一年，画面也是不及格的。但是，如果能抛开表面现象看本质，这个游戏却相当好玩。起码在NDS上的这类游戏中几乎无敌。



和敌人近身肉搏，可惜这里设计的太简单，缺乏难度。打赢敌人，敌人一下就死。被敌人打到，自己则只费一丝血。在后面的潜入关，从背后一击必杀敌人是主要玩法。

老一套的射击操作方式，触摸屏瞄准，L键射击，然后第三人称的要素全来了，比如靠墙探头射击，快速奔跑，潜入模式，敌人后背一击必杀，敌人面对面QTE搏击，场景破坏巧杀敌，开船枪战，开车追逐……游戏一开始邦德从天而降，之后就在NDS的小屏幕上演示了各种各样的玩法。如果你喜欢这些玩法，应该会忘记游戏画面的不快，没准能像我一样进行脑内补全，同时隐隐期待3DS的到来，赶快弥补前辈的不足。

虽然糟糕的画面让人扫兴，但和各种各样的玩法形成了强烈的对比。画面差肯定是由于某些原因造成的，比如技术力不足，或者开发经费不足等苦衷（是不是和米高梅倒闭有关？），但游戏的内容最重要。那种华丽外表之下的平庸作品还少吗？从复杂多变的玩法可见，本作的开发者们并不想敷衍了事，可结局只能如此。

文/剑纹

007黄金眼

昔日大作Wii上重制，干什么非要扯上NDS这台掌机?

推荐度：★★★⯪☆

NDS

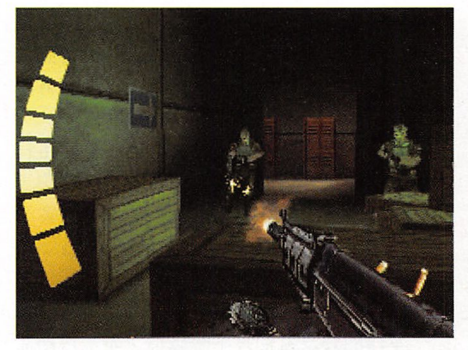
如果你十几年前有一台N64主机，你很可能玩过原版的《007黄金眼》。在当时那是被称为传奇的游戏，经常被用来证明电影改编的游戏也有好玩的。版权由Activision得到后开始在Wii上重制，当然按照他们的风格，NDS版本也是少不了的。而Activision旗下给NDS做FPS最多的就是n-Space，《使命召唤》系列也是他们做的。

NDS相对有限的机能，加上FPS的老厂n-Space，你很难在要求他们做出什么大的变动，改变NDS上FPS的整体印象。这个《007黄金眼》跟《使命召唤 黑色行动》一样，可以使用触笔控制准星，也可以使用ABXY键来移动准星，瞄准过程都不舒服。游戏关卡方面基本继承了原作，但也不是完全一样，这也与游戏本身的设计有关系。

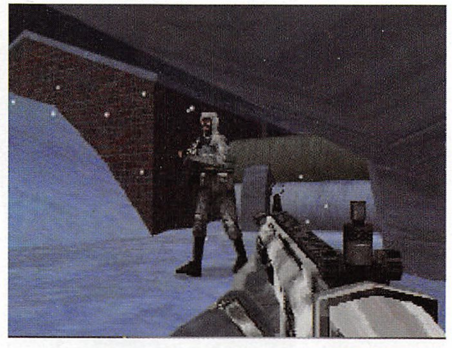
毕竟过了十几年，原作很多设定都已经“过时”。n-Space给加入了时下FPS流行的自动回复系统，一定时间不受攻击就能回血。还加入了潜入要素，如果你不想端着枪到处乱射的话，也可以慢慢的溜到敌人后面搞暗杀。有了这种设定，关卡的设计上就有相应的改进，增加了不少机关可以快速的干掉多个敌人，比如用枪打掉敌人头顶上的管道等等。可惜这类机关都太显眼，没有什么挑战。

敌人的AI也很成问题。真正交战起来，他们只会硬打，不会躲不会移动。更让人无法接受的是有时你玩潜入杀掉一个敌人后，旁边目睹这一切的另一个敌人无动于衷。即使他发现情况开始过来调查，只要你暂时躲开，一段时间后敌人又回归原位，跟没事发生一样。

NDS实在不适合做FPS游戏，这么多年来也就任天堂自己的《银河战士》算是不错。n-Space这公司天天做NDS的FPS，如果到了3DS还没什么改变，估计也不会有出头之日了。 文/硬核



屏幕上左边的弧形指示条表示占士邦的HP，这一次加入了自动回复系统，现在没这个系统都不好意思拿出来卖。



潜入系统也是新加入的，可惜潜入的过程远远不够真实，也缺乏挑战。也许正面冲锋更有意思。



下屏显示地图，枪械，准星，这些都跟《使命召唤》完全一样。走到某些可以互动的地方还有新的图标出现。

马里奥对大金刚 迷你村大暴动

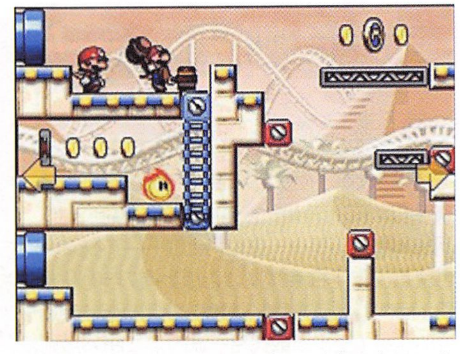
新作的新鲜内容不够多。

推荐度：★★★★☆

NDS

GBA上的《马里奥对大金刚》是一个很棒的PUZ风格的动作游戏。续作发展到了NDS上，利用触摸屏玩出了更多的花样，操作方式也变成了纯触摸，所以游戏变成了有一定动作要素的PUZ。NDS上最早是2代，然后又以DSiware的形式推出了一款作品，本作是NDS上的三部作品。其实从游戏命名上就能看出来点问题，那个DSiware作品以及本作标题中都没有使用数字3，说明两者都算不上正统3代，其内容进化都不大。

游戏的故事就是让你乐一下，非常简单，跟前几作也差不多。大金刚为了保利娜的手办来到主题公园，等它赶到正好送完，一气之下大金刚抱走了保利娜。马里奥也不亲自追，而是派出发条机器人。机器人要穿过多个不同主题的关卡，你不能直接控制它们，要通过改变场地中的一些结构来引导机器人走向终点。比如给它们搭桥，搭楼梯，传送带等等。在通往终点的途中还要躲开危险的地形和敌人，除此之外还有诸如金币、字母、徽章之类的道具可供收集。你可以无视这些要收集的道具，但有些附加的关卡需要收集齐某种道具才能打开，所以你可以随时返回之前的某个关卡重新挑战。



马里奥对付大金刚用的经典的锤子，游戏中碰到敌人，捡锤子敲掉它们是最好的办法。

这种游戏关卡的设计非常重要，如果能够让玩家自己设计关卡，并且分享给别人，就能让乐趣持续下去。关卡编辑模式在这个系列中一直都存在，而且触摸屏操作起来也简单。编辑好的关卡可以通过Wi-Fi分享给任何人，任天堂官方也会不停的更新关卡供大家下载。

本作依然是任天堂的上乘之作，唯一的问题就是跟前几作比起来变化不多。像这种对脑力和操作能力都有一定要求的游戏，并非所有人都能享受到其中的乐趣。如果你喜欢玩前作，那么本作就是一个不错的作品。如果你不喜欢玩前作，也别指望通过这部作品喜欢上这个系列。　文/硬核

使命召唤 黑色行动

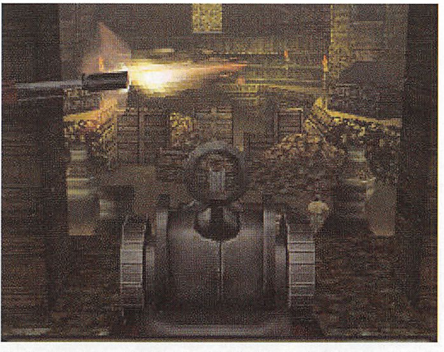
射击大作继续走多平台路线，但NDS版并不吸引人。

推荐度：★★★½☆

NDS

炒得火热《使命召唤 黑色行动》终于出了，家用机版从3代开始一直是由两家公司轮流制作，而NDS版本则是由一家公司包圆——n-Space。也就是说家用机版《使命召唤》有2年的开发时间，而NDS版只有1年。虽然连家用机版的都是一流的作品（至少双数代是一流的），NDS版则没有太多特色。

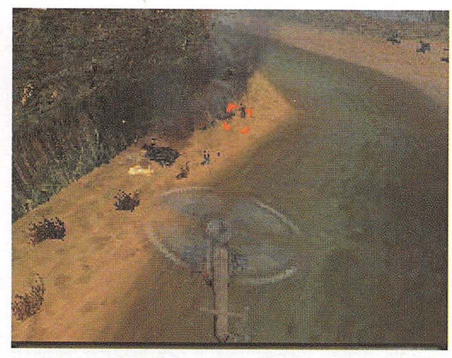
十字键控制移动，触摸屏控制瞄准，L键射击，本作也是采用这种NDS上常见的FPS游戏操作方式，这似乎是最好的选择。但或许为了表现枪的重量，准星的移动慢，而且跟你在屏幕上的滑动不同步，似乎还带点惯性。总之瞄准是个很痛苦的过程。



游戏中举枪可以快速双击下屏或者点击准星图标，两种方法都有一定的延时，很不爽。

故事模式的任务设置就是从A点到B点，完全的单线，几乎连岔路都没有。其实这也可以算是整个《使命召唤》系列的特色，让你按照导演设置的路线和镜头，享受游戏最精彩的时刻。游戏的场景从古巴到越南，画面上有不错的表现。如果你喜欢故事模式，通了之后还不过瘾，可以玩单人模式中的挑战模式和街机模式。两者都是以故事模式为基础，前者给你一系列目标，比如爆多少个头，用手枪杀多少人等等；后者则给你的游戏过场计分。

家用机版很受欢迎的丧尸模式在NDS版也有，也是游戏中最有意思的模式。在一个密闭的空间里，使用各种枪械，在一波又一波的丧尸攻



除了射击，还可以驾驶直升机，还有的关卡能够驾驶战斗机。这些东西的操作也不太舒服。

击中活下来。但糟糕的瞄准让游戏难度变高了，而且任何丧尸只要一击就能打死你，没有任何周旋的余地。这种设置很容易让人受挫折，尽管丧尸模式有多个地图，我只试了两个就再也懒得去碰了。

也许在整个NDS版《使命召唤》系列中，这是最好的一部。也可以说在所有NDS的FPS游戏中本作都属于上成，但除非你玩不到家用机或者PC版本的《使命召唤》，否则这个游戏还是没有什么意思。

文/硬核

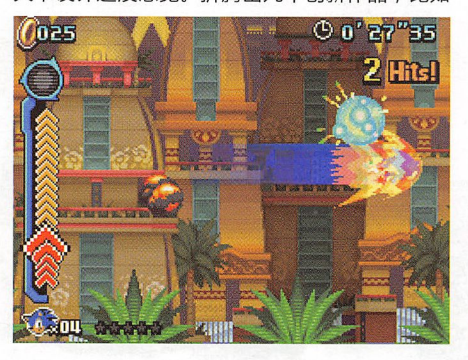
索尼克 颜色

重新振作的老系列新作。似乎在说，这次一定要给你点颜色看看。

推荐度：★★★★★

NDS

本来没把新作当回事，总感觉刺猬索尼克早就发展到了尽头，要速度没速度，要乐趣没乐趣，关卡设计还没感觉。折腾出几个创新作品，比如



NDS末期出现了这么一款有趣的索尼克游戏，让人颇感欣慰啊。直接入围剑纹2010年最佳掌机动作游戏名单前3名。

附加关是用触笔收集不同颜色的光球。像这样的3D玩法穿插在游戏中，使人不容易单调。

那个Bioware的RPG编年史，家用机上那个黑暗武士，用流行语来说，玩起来全TMD让哥蛋疼。SEGA公司早就杯具了，还能指望旗下的游戏还魂么？

这次的“颜色”好玩的让人意外，甚至让很多玩家和国外媒体感到意外。“颜色”指的是游戏中一种外星生物，长得像变了异的蝌蚪，颜色不一样，具有不同的性能。这些蝌蚪都被蛋头博士欺负了，所以本着“敌人的敌人就是朋友”的原则，蝌蚪把刺猬当作自己人。刺猬碰到这些蝌蚪后，就获得了不同的能力，比如强力冲刺，比如变身黄色上升火箭。

不夸张的说，“颜色”能力的设计绝对高明，让索尼克重新复活了。我指的是这个游戏。以前的索尼克在大家印象中就是一个向前狂跑、不停转圈的蓝色杯具刺猬——吃到金圈“叮叮”响，碰到尖刺金圈散一地……而“颜色”中的玩法非常丰富，高速模式下多种能力的加入，新动作的设计（比如下+B键撞地攻击），关卡设计兼顾了不同的玩法，轨道滑行占主要地位，而空中留有足够的空间，适合“颜色”能力的特殊场地，有趣的冲刺机关等要素，还有3D玩法的华丽BOSS战斗，一下子出现了让人兴奋的乐趣。向前跑到终点可以，但你会落下很多用颜色能力可以获得的乐趣，所以很值得反复玩。这就不同于以前索尼克，让人烦躁的狂奔，似乎目的只有终点。“颜色”不再是以前那种死了重来，需要反复背关卡通关的虐待狂，而是想让你发自内心的觉得好玩，自觉重复小精品。

大关卡按照区域划分，逐个开启。每个大关卡中除了小关卡、BOSS战，还有一些任务，比如解救多少个蝌蚪、限时内跑到终点。完成关卡后，能开启新的东西和画廊等元素。不管你看不看，起码觉得内容丰富，制作有诚意。

“颜色”的加入使一味快速奔跑的索尼克出现了新转机，有了新的发展方向，让人看到了索尼克的新活力。对一款老游戏来说，这是一个大胆的改进，并且把速度和新玩法融合的极为成功，一切都那么流畅自然。我个人认为制作人不会放弃索尼克的高速度，所以无论怎么努力，也会让人错过很多风景。而这次“颜色”让人惊艳，虽然还没有完全改变刺猬狂奔的印象，但仿佛真的要给我们这些挑剔的玩家一些颜色看看。　　文/剑纹

米高积逊 体验

我没有侮辱它，因为这根本不是一个游戏。

推荐度：☆　**PSP**

首先要说明，我剑纹是米高的粉丝，从高中起一直追他的新歌、新MV、新电影等，甚至还看过别人写的那本所谓“自传”；甚至他死后我还在关注。

这次根据流行音乐之王制作的新游戏，我也追了。然后实在找不到词语来形容它有多垃圾。用袁老师的话就是，“用什么东西来形容它就是对什么东西的侮辱”。这个弱到极点（对不起，我侮辱了“弱到”和“极点”）的游戏，如果算游戏的话，不推荐给游戏玩家，也不推荐给米高的粉丝。

如果你看到这里，不如和我关注一下米高的最新专辑《米高》，12月14日发售。之前的那两首新歌《Breaking News》和《Keep your head up》感觉还可以。　　文/剑纹

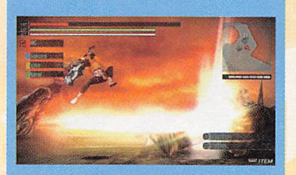


放上新专辑封面。忘了游戏吧，就当我没说过。

NEW GAME
CROSS REVIEW
Pocket Gamers

掌机迷编辑
近期游戏点评

噬神者 爆发
（God Eater Burst）



PSP ●NBGI ●2010.10.28 ●ACT ●1-4人

皇家骑士团2 命运之轮
（タクティクスオウガ運命の輪）



PSP ●SquareEnix ●2010.11.11 ●SRPG ●1-2人

硬核



《皇家骑士团2 命运之轮》的道具合成系统据说借鉴了FFXI的一些经验。难怪如此的网游向……管你什么道具装备，不刷了！哼！

噬神者 爆发： 资料片性质的游戏，在前作的基础上加强了系统、增加了内容，几乎所有的改动都是进步。但也有一点会让人有不同的观点，就是难度的调整。这一作把敌人的能力降低了不少，攻击招式的判定也改得更容易躲了。不过好在游戏增加了挑战模式，加入了大量高难任务，对难度降低不爽的人可以去那里玩。总的来说比前作又上了一个台阶。

皇家骑士团2 命运之轮： 因为我是SFC版原作的饭，所以刚刚玩到这个游戏的时候，我立刻沉迷进去，简单通关一次之后觉得这是个值满分的游戏。但随着进程的深入，还是发现了一个不尽人意的地方，就是道具的收集，有些时候让你想到了网络游戏中的“刷”。如果你抱着完美主义的心态来玩这游戏，就会感觉不爽了。只要你认为道具都是浮云，这游戏就值10分。当然分数也是浮云。

平射炮



年底游戏多的玩不过来，几款游戏也超出意料的好玩。而且MHP3马上就玩到了，这段时间睡眠时间肯定严重不足。另外，有人联机的话联系小编，目前三缺一。

噬神者 爆发： 游戏制作小组的态度非常好，总是积极地听取玩家意见。从前作的试玩版、前作正式版到本作的试玩版，经过了无数调整之后，才有GEB正式版的高品质。按照制作人的说法，游戏故事是很重要的一部分，所以GEB中又继续增加了很多新的剧情。不知道咱们国内的玩家有多少人会去研究这个游戏的剧情，反正我是把时间都花在造武器上了。

皇家骑士团2 命运之轮： 原作就是具有划时代意义的SRPG作品，这一次的复刻也是十分强大。系统改得更具有可玩性，来回穿越的命运之轮系统也让游戏过程更加轻松，不用考虑太多其他的东西。新加入的地图很有意思。新加入的剧情和人物也有一定的深度，并不是那种与主线剧情无关的角色。因为UMD容量问题没有实现全程语音，算是一点小小的遗憾吧。

剑纹



战神还是很不错的，索尼克颜色好玩的意外，马里奥vs大金刚有时候差一点就成功了，让人发疯，索尼猴又叫爱宝贝，可惜没有企鹅让我来虐。最后，MHP3出了！

噬神者 爆发： 目前唯一一个效仿《怪物猎人》，但走出了自己特色的游戏。从丰富的故事模式出发，高科技+日本神话风格的角色设定，然后走快速爽快的动作特性，显然游戏制作人以《怪物猎人》作为参照，向相反的方向努力前进。其实“爆发”只是资料片，从日本媒体的销量报道来看，本作已经获得了日本玩家的肯定。相信真正的二代会大幅进化。

皇家骑士团2 命运之轮： 有内涵的游戏就应该是这个样子，系统容易上手，但可以做得很深很有趣。我最早接触的GBA版，然后才返回去玩的SFC原版，这次的PSP版让人很感动，当然也得利于SFC原版本身的高素质。游戏新加入的剧情和人物是对SFC版的补充，个人认为这是一个新老玩家都应该好好玩的游戏。稍感遗憾的是，皇骑系列的全新作还没有消息。

战神 斯巴达之魂

（God of War: Ghost of Sparta）



PSP ●SCE ●ACT ●2010.11.2 ●1人

单独来看的话，本作是PSP上最优秀的动作游戏之一。但是作为《奥林匹斯之链》的续作，感觉不论从画面、系统设计、关卡设计上都没什么大的突破。QTE的按键提示有位置变化这一点我们也在PS3的《战神3》上看到过了，一些谜题设置也是老套路，玩过前作的几乎马上就能想到。新武器矛和盾是加了一些新的玩法，但在整体上差别依然不明显。

这也许是《战神》系列的最后一部作品？画面可说是PSP上最顶级的，Ready at Dawn技术力一流。打击的手感一如既往，敌人的种类也很丰富。而且对于强调大场面的PS2和PS3版《战神》，本作在故事上更注重对奎托斯个人的描写，有不少感人的场面出现。不过我感觉关卡的设计过于老套，没有一点惊喜，色调也永远是黄黄的。

PSP的顶级游戏画面，游戏长度也比《奥林匹斯之链》厚道。其实本作在故事方面还是下了功夫的，但战神系统的故事容易被人忽略。而游戏玩法方面，QTE能够和故事情节、小敌人战斗更加融合，这是一个积极的进度。为了讲述奎托斯家庭的故事，本作没有太多大Boss战，这点让人觉得不够猛，不够“战神”。可以算是本作的明显缺点。

黄金太阳 黑暗黎明

（黄金の太陽 漆黒なる夜明け）



NDS ●Nintendo ●RPG ●2010.10.28 ●1人

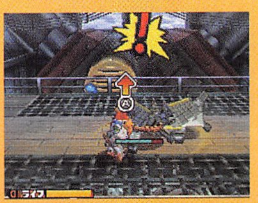
从GBA跳到NDS，游戏的进化是比较明显的。战斗的节奏控制得不错，精灵的收集也是系列一直以来的乐趣。新加入的喜怒哀乐选项没啥意思，既然跟对话结果没什么影响，这种选项也带不来多少代入感。更受不了的是这四个选项似乎代替了原来简单的点头和摇头的选项，一些诸如“那个你知道吗？”的问题也要出现喜怒哀乐的选择，莫名其妙呀。

游戏的画面很漂亮。本系列的重点解谜系统也很好的继承了下来，而且一般都在没有敌人的地方进行，不用担心战斗问题。实在不知道如何解决的时候，还有提示系统可以用。不少新的职业登场，武器种类也增加了。不过游戏剧情的推进显得唐突，到时候汉化版出了大家可不要以为是汉化小组不会翻译。

简单又好玩的一款日式RPG游戏。最大的改进是由GBA的假3D画面变成了真3D。只是能看到很明显的锯齿，这点可能让一些老玩家不适应。系统延续了这个系列的风格，精灵能力兼顾场地解谜和战斗，不同的精灵组合有一定的研究。职业等要素进行了强化，一些地方利用到了双屏。可惜的是在NDS末期发售，本作应有的优势不太明显了。

天空机器人

（Solatorobo ~それからCODAへ~）



NDS ●NBGI ●ARPG ●2010.10.28 ●1人

很有趣的一部ARPG作品。画面细节上虽然跟吉普力工作室的作品有差别，但依然给人一种宫崎骏作品《天空之城》的感觉，也许是“天空”两个字作怪吧。画面的整体感觉非常的舒服，不像很多NDS游戏那样玩3D反而弄巧成拙。战斗系统也很独特，砸来砸去的很解恨。游戏以任务的形式来推进剧情，也是时下流行的做法。

类似《梦幻之星在线》的任务制，加上《塞尔达传说》般的解谜玩法，还要算上组装机器人的乐趣。这个游戏吸取了大量优秀游戏的成功经验，加上有自己特色的战斗系统，是NDS上不可多得的佳作，号称“10年构想”多少还是有点道理。虽然有动作要素在里面，但游戏的难度不高，适合各种水平的人。

这款被戏称为“阿猫阿狗”的游戏的噱头是构思了10年，开发了3年。而游戏的实际素质也没让人失望。无论是画面、音乐、系统、故事都是中上水平。游戏的故事背景比较迷人，而和故事结合的亮点是操作机器人系统，通常这种玩法给人的感觉是繁琐复杂，而本作却非常简单。不过对于重口味玩家来说，本作确实太简单了一点。

马里奥对大金刚 迷你村大暴动
（MariovsDonkeyKongMini-LandMayhem）

NDS ●Nintendo ●2010.11.9 ●PUZ ●1人

游戏的关卡设计很不错，看得出制作人的用心。如果想挑战每一关的高速通关，需要考虑很多，而且还涉及到触摸操作时机的问题，很有挑战的价值。加上可以自创关卡，游戏的耐玩度很高。小机器人的造型非常可爱，动起来也很有意思。这个游戏缺点在于没有大的本质上的变化，也就是个资料片的性质。

这游戏其实就是旅鼠游戏加上大量的解谜要素，有时间慢慢坐下来琢磨的话，这是一部上乘之作。任天堂精细的画面风格以及马里奥系列中常听到的音乐旋律都让游戏的过程轻松和愉快。触控笔的操作非常流畅，在游戏中按L键也能随时查看场景中各种道具的解说，帮助你理解关卡。游戏的关卡很丰富，都打完了还能下载新的。

这类游戏还得是任天堂来做，一玩就能感觉到其独特的乐趣：上手简单，但随着关卡元素的慢慢增加，让你觉得有趣的同时，难度逐渐提高，不知不觉间就沉迷进去很久。关卡设计上，游戏有很多想法，有一些格子的摆设设计极其科学。对于不服气的玩家来说，如果自认为自己的关卡设计能力强，还可以用关卡编辑器来设计。

索尼克 色彩
（Sonic Colors）



NDS ●SEGA ●2010.11.16 ●ACT ●1人

NDS版本讲述了跟Wii版一样的故事，但是其纯2D的设计更像是最经典的《索尼克》游戏。关卡设计很出色，高速的奔跑中要做到从多条路线中选择一条，需要对关卡有一定的熟悉。最初的关卡比较简单，后期慢慢变难，这个玩家学习的过程掌握得也不错。可惜游戏长度稍显不足。如果你是早期《索尼克》游戏的爱好者，一定要试试这个。

索尼克新作来了，本作的感觉很像经典索尼克，但融合了新玩法和有趣的细节，所以给人的感觉好像是第一次在NDS上玩到索尼克系列…… “颜色”道具的加入使得游戏变得丰富多彩，而且和背景融合，没有无用和做作的感觉。混合了很多玩法的Boss战设计有趣，有些场面感觉真的很华丽。索尼克和颜色精灵干得不错。

出乎意料的作品，Wii版和NDS版的素质都很高。虽然画面是3D，但NDS版的玩法是经典的2D。这次碰到了倒霉的外星人Wisps，他们就是所谓的“颜色”。索尼克每获得一种“颜色”就是得到一种能力，比如力量、速度，可以让索尼克用不同的方式解决关卡难题。场景一如既往的庞大，重复玩也有乐趣。

爱宝贝
（EyePet）



PSP ●SCE ●2010.11.2 ●ETC ●1人

AR技术的应用意味着你必须拥有PSP摄像头才能玩这游戏，这是一笔开支。而且摄像头游戏对光线的要求比较高，就算勉强把小猴子召唤出来了，光线不好画面看起来也不舒服。小猴子与场景的互动也需要你比较稳定的拿着PSP，在家里玩也许不成问题，但是到了室外的时候就不舒服了。很多的硬件问题都让人很难享受这个游戏。

游戏的好坏很明显，现阶段的AR游戏还有很多尚待解决的问题。目前来说，从3DS的《AR游戏》来看，似乎3DS都没敢用太夸张的玩法，而《爱宝贝》直接就这么干了，勇气可嘉。对光线的要求并没有想象的高，只是光线不好“画面”会不稳。作为宠物游戏，本作的便携性不是太好，需要同时带的东西太多（PSP、摄像头和卡片）。想随时随地玩是不太可能的。

玩法给人很强烈的科技感。用摄像头把玩家和自己的环境拍摄进游戏，绝对是一个很奇妙的感觉。像其他宠物游戏一样，本作能够照顾猴子和它一起玩游戏，也能换造型。但是宠物游戏的精髓是人工智能，就像《任天狗》受欢迎一样，动物能够成长，培养出感情是精髓。这方面本作有所欠缺。而里面那些小游戏在新鲜感过去后，会感觉并不太好玩。

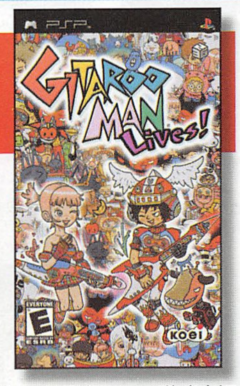
寻宝团

吉他男 现场版

(Gitaroo–Man Live!)

●PSP ●2006年6月8日 ●KOEI ●MUG ●1人





很早以前玩过这个游戏，最近重玩依然感慨良多。

作为一个长得很内涵的宅男，暗恋别人的漂亮女朋友，而人家的男友恰巧是青春活泼的帅哥。这是一个杯具。都希望老天是公平的，换句话说，平时连说话都哆嗦的宅男YY自己在某些方面有特长，比如具有某些未发现的超能力，或者自己是某个星球来的马甲，然后突然有一天在危难时刻挽救自己喜欢的漂亮女孩——mm被感动，帅哥为平时欺负宅男流下悔恨的眼泪，心甘情愿的看着宅男和自己的漂亮女朋友扬长而去……《吉他男》就是这么个YY游戏，长相猥琐的宅男靠一只更猥琐的狗唤醒超能力，变身成为酷毙的吉他星人，用吉他当武器，阻止坏蛋的骚扰，同时向mm炫耀。

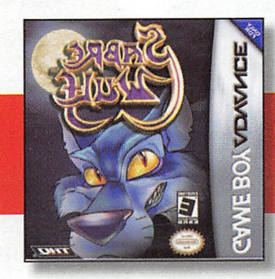
纵观PSP上的音乐游戏，本作是最重视情节的，类似《太空频道V》和《Cool Cool Toon》，情节环环紧扣，画面和音乐完全融合，细节上流露出日式的细腻小心思。同时使用摇杆和按键控制音符的玩法很有旋律感，而攻守兼备的系统让本作充满了代入感。每一关既是一首歌曲，又是一场战斗，按键既是演奏乐曲，又是攻击，还可以转变成躲避，玩起来很激烈。而所有关卡都有情节关联，从街上被帅哥欺负，到消灭敌人引来外星人，主角被抓后逃生，最后打到太空单挑BOSS后还要面对自己喜爱的mm……游戏中间一个情节，幸存后的主角用木吉他在月光下弹奏小歌曲感动了mm。到了游戏最后，mm变身吉他星人在太空中向主角攻击，主角万般无奈下想起了那首歌曲。两首不协调的曲子交织战斗，不知不觉mm被你感化，声音协调化为一曲。演绎完吉他星人的故事。

遗憾的是本作2006年发售，时隔4年还没有续作的消息。　　文/剑纹

剑齿虎

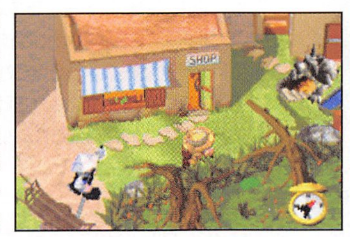
(Sabre Wulf)

●GBA ●2004年3月12日 ●THQ ●ACT ●1人



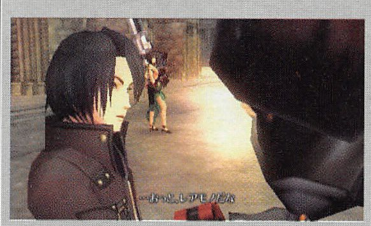
《剑齿虎》的制作厂商是著名的Rareware，他们在1984年还叫做Ultimate Play The Game的时候就在Commodore 64主机上开发了动作游戏《剑齿虎》，20年后他们又在GBA上重做了这款游戏。由于Rareware有给任天堂开发《大金刚国度》，所以本作也从那里吸取了很多有用的经验。

游戏是一款经典的2D平台游戏，不过在进入村庄等场景的时候，又会变成俯视视角。不要因为中文译名和游戏封面以为主角是一只剑齿虎，其实你控制的是一个白胡子老头——来自英国的探险家。游戏初看起来很像是《大金刚国度》，但仔细玩下去你会发现很多独有的内容。比如在关卡中加入了大量的解谜要素，你要收集很多生物，用它们的能力来到达之前无法进入的地方，或者躲避危险动物的攻击。一共有15种不同能力的生物可以帮忙，加上关卡设计的多样化，解谜要素在游戏中是很重要的一部分，让单纯的跳平台变得更加有意思。



当你打通一关获得宝藏之后，这一关并没有结束，因为一只剑齿虎会开始攻击你，这时你要做的是原路跑回关卡的起点。此时关卡中各种障碍物都会消失，但是被一只饥饿的剑齿虎追赶，还是非常刺激的。

《剑齿虎》的GBA版之后，Rareware的重点转向了微软主机游戏的开发。XBOX360上这种平台游戏已经不吃香，也许今后无法再看到《剑齿虎》的续作了。　　文/硬核


2D片头动画，很明显是想让你对这个世界产生兴趣，而不仅仅是表现一场激烈的战斗场面。


大部分的主线任务都会有这样的动画过场，讲述这个世界的故事是GE很重要的一环。


强调多人战斗是GE的特色，即使是单人游戏，你也可以带3个NPC出场，跟多人联机感觉差不多。



打死怪物收集素材，这其实跟《怪物猎人》没什么区别，而且GE里的某些素材获得几率也不高，同样需要反复打一种怪物。

虽然给人感觉是一整块大地图，但相比《怪物猎人》，GE的场景更加小，封闭感更强。

NBGI公司《噬神者 爆发》游戏制作人富澤祐介访谈

NBGI的《噬神者》在日本有着不错的销售成绩，其资料片性质的作品《噬神者 爆发》已经在日本上市，明年早些时候也要进军美国市场。美国媒体就故事模式、跟《怪物猎人》的区别等等大家关注的问题采访了制作人富澤祐介。 编译/硬核

——关于原版的《噬神者》，你们是怎么决定要进军这个被《怪物猎人》占领的市场的？人们肯定会说：“没有其他游戏能跟《怪物猎人》抢市场了。”制作《噬神者》的想法是怎么形成的？你当时参与了么？

富澤祐介（以下简称富澤）：在《噬神者》开发的早期，《怪物猎人》已经是这类游戏中的老大了，使得这类游戏很受欢迎。所以我们觉得应该进入这个市场，这里有足够的空间。另外因为加入了后启示录风格的剧情，我们对游戏的销量有足够的信心。游戏仅仅在日本地区发售，但销量已经超过60万份，我们对此很满意，这意味着我们走上了正轨。

——这类游戏明显的偏重于多人联机部分，你们如何来加入剧情？如何让所有的玩家同时获得一样的体验，又不会让他们因为故事而落后太多？

富澤：不错，多人游戏部分是重点，大多数的玩家都是跟人一起玩。特别是在日本，4个人坐在一起联机打游戏是很平常的事情。但当他们回家之后他们就会一个人打，以期望在游戏中有更好的表现。对他们来说故事剧情就是一种继续玩下去的动力，他们想知道这个噬神者的世界到底发生了什么。这里有跟《怪物猎人》不同的地方，当你一个人玩《怪物猎人》时，你只能收集道具素材、制造装备，有一些玩家对此并不是特别感兴趣。所以对他们来说看故事就很有趣了。

你可以玩单机模式，当你卡关时，别人可以帮你。你可以和朋友联机组队，之后你返回去打之前的关卡就可以过关，因为你的水平被朋友们带上来了，这是一种平衡。

——关于为什么这类型的游戏在欧美市场不像亚洲

富澤祐介(Yusuke Tomizawa)访谈

市场那样成功，人们有很多种观点。你如何看这个问题？

富澤：目前PSP硬件本身在美国销量就没有日本高。就像我之前说的，在日本，4个人坐一起玩游戏是很平常的，但在美国就不是这样。因此在PSP上做联机游戏就要困难一些。特别是像《怪物猎人》《噬神者》《梦幻之星》等等已经在日本市场发售了，所以美国的玩家可能很难准备好，自然卖得不像日本那么好。但我认为《噬神者》有着不错的故事模式，你不必非要玩多人模式。所以比起《怪物猎人》，西方的游戏玩家们也许会更投入一点。

“《噬神者》核心体验有点像是格斗游戏，所以这只是游戏类型的问题。”

——谈论多人模式其实很有意思，因为在美国有不少多人合作的游戏，像是《生存之路》，这也是我想弄清楚两者到底有什么不同的原因。也许是硬件的问题，如果像《噬神者》这类的游戏出在360上，人们可以像美式游戏那样联机，那么情况也许就完全不一样了。

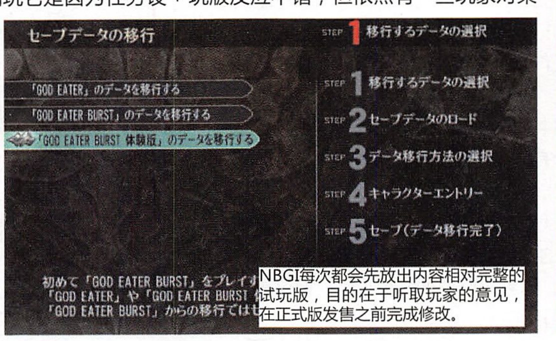
富澤：我继续拿《怪物猎人》举例子，因为这游戏在很多国家都很受欢迎。但也许美国玩家长时间玩它是因为任务设置的缘故，而不是他们乐意玩。你必须要打很多次同样的东西才能得到某件道具或素材，也许这种重复的游戏并非他们想要的。

——当玩家们觉得某个游戏看上去拥有一个开放的世界时，他们不希望碰到什么“无形的墙”来挡住去路，像是被限制住了。他们希望能去到任何他们想去的地方。你们的游戏让人们觉得这是一种很老式的游戏体验，但也许有些别的东西是玩家们想要的。你如何看待这个问题？

富澤：《噬神者》的核心体验有点像是格斗游戏。你到战场上，跟同样的敌人战斗100次以上。比方说《铁拳》，你可能会不停的使用三岛一八来打三岛平八，以此来磨练技术。如果格斗游戏没有“无形的墙”的话就会显得很怪异了，因为你没办法用同样的方法来战斗。所以这应该只是游戏类型的问题。

——我想《噬神者》所处的位置很有意思，因为你们有能力做其他厂商做过的游戏类型。你可以看到其他厂游戏的缺点，然后进行改进。或者看到用户们的需求，然后用其他厂做不到的方式来满足这种需求。我想知道你们在开发游戏的时候是否考虑过其他游戏的缺点以及用户的需求，然后改进你们自己的游戏。

富澤：开发小组的头儿想做一个贴近用户的游戏，一个能响应用户反馈的游戏，所以他们尝试去研究《怪物猎人》的不足之处。为了做到这一点，在放出试玩版之前他做了大量的测试工作。试玩版反应不错，但依然有一些玩家对某



NBGI每次都会先放出内容相对完整的试玩版，目的在于听取玩家的意见，在正式版发售之前完成修改。



富澤祐介：《噬神者》系列的执行制作人，其代表作还有《凉宫春日的约束》《魔法少女奈叶A's》等非常日式的PSP游戏。所以你能在《噬神者》中找到大量日式风格的元素。

部分不满意，于是在正式版发售前他们又来修正这些部分。这样做是因为我们想响应用户的反馈，《噬神者 爆发》就根据前作发售后的用户反馈信息调整了一些东西。

——故事元素是玩家们购买续作的主要动机吗？因为你们现在可以增加新的故事，而不仅仅是像其他游戏那样增加新的武器、等级或其他什么东西，你们可以继续增强游戏世界的背景。《噬神者 爆发》的主要卖点是什么？

富澤：故事是《噬神者》很重要的一部分。动作部分我们一直在根据用户的反馈来调整和修改，而对于续作来说，我们有吸引人的故事，所以可以吸引人们来买续作。

——对于这类游戏来说，3DS看起来是个不错的平台，你们如何看？我知道现在Ad-hoc的联机模式是以PSP为基础的，但是任天堂的3DS有很多改变，《噬神者》以后是不是有可能登陆3DS？

富澤：就我个人而言，3DS可能正是这类动作游戏所需要的平台。这类游戏要求高速、高难度的操作。如果加入触摸屏操作也许会有很好的效果。但就《噬神者》来说，有个问题是因为游戏的高速度，我们需要一直高速的旋转视角镜头，这一点要在3DS实现有点困难。所以3DS是有利有弊。

——我玩《噬神者》的时候很在意的就是它的节奏比《怪物猎人》快很多。我不太喜欢玩《怪物猎人》就是因为我想看到我在对付巨大怪物的时候，攻击动作却要等半天才能发出。在“游戏节奏需要多快”与“游戏角色能够做到多快”之间，你们如何来抉择和调整？

富澤：就像你说的，这个节奏的快慢很难做到合适。因为《噬神者》发售之后，一些玩家就说敌人的行动太快了。现在我们一直在调整你的角色的速度和敌人的速度。如果敌人太慢了，游戏会变得相当无聊，我们尝试找出完美的平衡点。如果你的角色太快，你就无法很好的控制他，所以这种平衡点很难确定。我们的终极目标是让玩家们能完全有效的控制他们的角色，不快也不慢，所以我们天天在调整。

《噬神者》中，你战斗的时候可以捕食敌人然后获得它们的力量，此时你的速度会稍微提升，让你在游戏中占据一定的优势地位。这种平衡要做好也很难，但这是我们游戏的核心和乐趣所在。



过关评价的加入更像是传统的日式动作游戏，对于喜欢挑战的人，又是一种反复玩某一关的动力。



枪和剑互相变化的设定促使游戏打法多变，两种武器在不同的时候换着用，使游戏节奏也变快了。



每个场地里的道具收集点是醒目的、固定的。即使第一次玩，走一圈就能发现全部收集点。



可以锁定目标意味着不用经常手动调整视角，这对于高速的战斗来说很合适，否则肯定会因为视角问题而影响战斗。



高速的移动方式不但可以躲避敌人的攻击，也能顺势发动攻击，所以一切都是在强调高速度。

文/平射炮

PSP打怪游戏封面赏 "大刀向怪物身上砍去！"

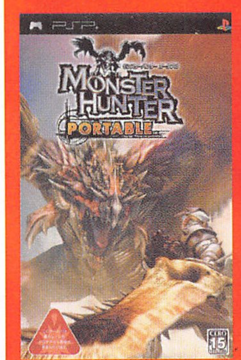
《怪物猎人P》不是第一个打怪游戏，也不是第一个用大刀砍怪物当封面的游戏，不过《怪物猎人P》是最火的，以至后来出现很多向它"致敬"的游戏，比如《噬神者》，上期做过攻略的《核石之王》也是这类。咱们把这些作品归为一类，不是按照ACT、RPG这种常识归类，而是因为这些游戏都是四个人组队、接任务、打大怪兽，选用性能不同的武器，干掉怪物后从尸体上剥取素材，然后拿回家造装备和武器……其实这些游戏的本质本不同，但这些相似的要素足可让它们归为一类。

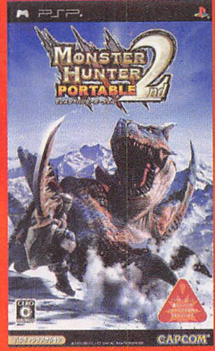
好了，咱们先不讨论《怪物猎人P》《噬神者》《核石之王》或其他游戏之间的异同（前几期确实做过前两者的对比），也不研究游戏本身的内容，只来围观这些"大刀砍怪物"风格的游戏封面。这些止于瞬间的镜头剑拔弩张、一触即发，充满了霸气，本身就有非常好的欣赏价值。（注，地球人都知道《噬神者》的封面纯模仿《怪物猎人》，但是没办法，谁让怪物猎人火呢。说了咱们只看封面啊，不讨论这个。）

series 1 怪物猎人系列

PSP超人气大作《怪物猎人P》已经推出了多部作品，最新的3代大家已经玩上了吧？新的一轮狩猎开始了！话说《怪物猎人P》系列的封面特点是用新怪当主角，比如刚发售的3代，封面主角是新增怪"雷狼龙"。在朦胧的月光下，森林深处，激怒状态的雷狼龙背上发出雷电，飞身向猎人扑来。画面就此定住。

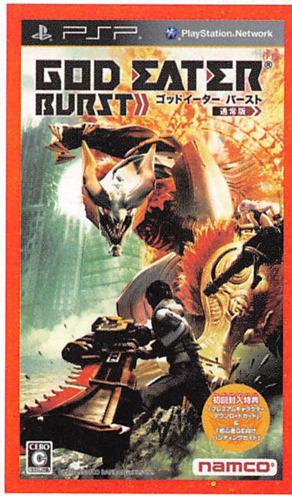
1代封面主角是火龙，2代是轰龙，2G是迅龙，而3代封面和美版2G（也就是Freedom UNITE）很像。

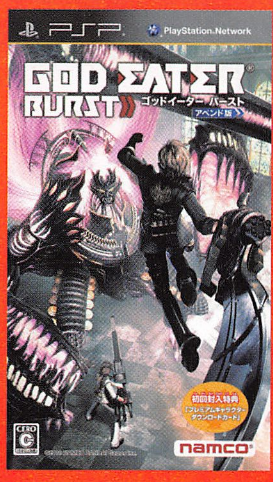






series 2 噬神者系列







1代封面怪兽为“兽神ヴァジュラ”。“爆发”普通版封面是真龙汉尼拔。限定版是“神机使杀手”神蝕皇スサノオ。

《噬神者》是NBGI公司“模仿”《怪物猎人P》的作品，同为打怪题材，《噬神者》中的怪变成了神，猎人们的目标是杀神！《噬神者》中的造型设计更加唯美，日式科幻色彩浓厚。不过那些所谓的神，造型方面也都有着怪兽的痕迹。大概可以看做高科技版怪物猎人（刀枪一体的组合很迷人，而且看看游戏中的子弹编程就知道这个游戏有多高科技了）。即将发售的《噬神者：爆发》相当于资料片，按照普通版和附加版制作了两个封面。上期杂志封面（还有3D封底）就是普通版封面，画得很霸气。

series 3 梦幻之星P系列

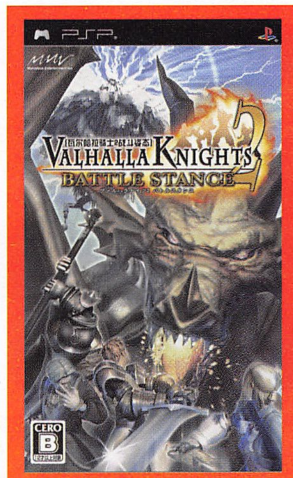


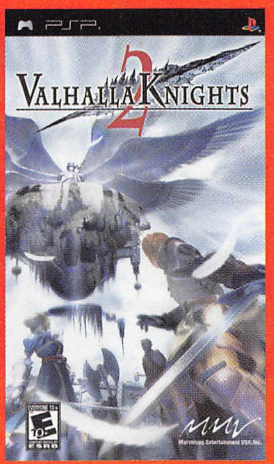
《梦幻之星》是老游戏，而P系列也是这两年在PSP上慢慢崛起的作品。本作是4人趟迷宫打怪，系统方面其实和《怪物猎人》没什么可比的。不过《梦幻之星P》系列的封面却很有意思，1代和2代都是磨刀霍霍向怪兽的画面。和前两个游戏系列不同的是，《梦幻之星P》的封面中人物和怪物的比例差不多是一半一半，并没有特意突出怪物。尤其是2代，怪物几乎快当“底图”了。



1代封面，科幻的背景中帅气的四少年群殴大怪兽。2代之后是增强版“无限”，封面风格一样是科幻砍大怪。

series 4 瓦尔哈拉骑士2



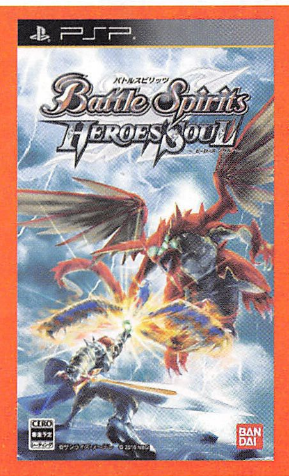


《瓦尔哈拉骑士》在PSP上出了两作，不过这个系列知名度低，估计咱PG的绝大多数读者都没听说过。1代的时候用人物当封面，造型极傻，并不是这种很有魄力的打怪画面。2代才改成现在这种风格，虽然比1代强了很多，但是精美程度还是较上面那些封面逊色。《瓦尔哈拉骑士2》的美版和日版封面不同，日版更有魄力，但比较粗糙，不仔细看的话都看不出来是4个人（左）；美版比较唯美，但上面那个长了三对翅膀的鸟人丑了点（虽然日版上面也有此鸟人）……

这个系列的封面人物都比较死板，不知道是美术设计师的技术问题还是故意营造这种风格。

series 5 其他游戏

除了前面几个系列，还能找到一些类似的“大刀砍怪兽”封面，比如和怪物猎人完全不沾边的《战斗灵魂》。还有《勇者30秒II》居然也改成了这种风格，而且同样是四人打怪。可能还有别的游戏，咱们以后有机会再说吧。



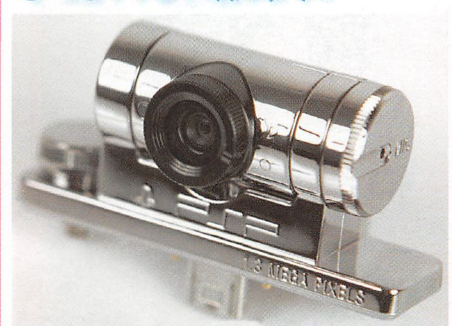
这些有着类似风格封面的游戏，本身和怪物猎人没有什么相似处，只是封面的感觉相似罢了。





掌机之所以是掌机，究其原因还是以游戏为主、其他功能是附属的特征。就拿摄像头来说，现在的手机没有不带摄像头的吧？手机摄像头的用途主要是偷拍，不，拍照。可以说，拍照（和拍视频）是手机摄像头的主要功能。你还能说出其他的作用吗？我们玩的掌机就不一样了。PSP的摄像头是另购的配件，那些必需摄像头才能玩的游戏，没有摄像头就不能玩。即便DSi自带了摄像头，可以在系统中拍照，但拍照有很多玩法设计，也不是纯相机的功能。也许你看的有点晕？好吧，就让我来聊聊PSP的摄像头游戏。

不给力的摄像头

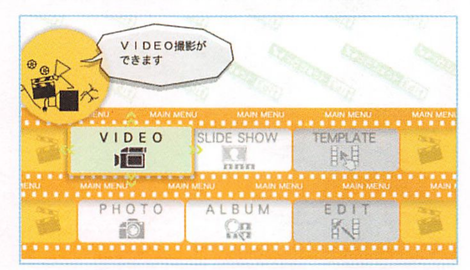


说到摄像头游戏，似乎要先来说说PSP的摄像头是什么规格。不过我不太想说，这个话题太老了。老到我上次在PG的时候就做过介绍，大概3,4年前了吧。如果你还不了解PSP摄像头，只要知道这个东西只有130万像素，是PSP专用的，插在PSP上面的USB接口就足够了。

当然，咱们不能奢求130万像素的摄像头能干什么大活。在灿烂的阳光下，拍出来的照片还能凑合看，其他地方还是用手机拍吧。最初大家不明白为什么Sony不出一个高分辨率的摄像头，Sony不就是干这个的吗？过了几年，答案已经不言而喻——索尼根本就没想让咱们用PSP拍照。PSP的摄像头是用来玩游戏。下面先来玩第一款游戏，《随身拍》。

摄像头配套软件《随身拍》

这个是PSP摄像头的第一款软件，配套销售的专用拍照软件。功能是拍照片和录视频。你可能要问，小编你不是说是游戏吗，怎么是拍照的？是这样的，用这个随身拍软件拍照或者录视频，然后还能进行编辑，而所谓的编辑操作非常





简单，只能算是游戏水平。就好像《吉他英雄》那个游戏，玩法是弹吉他，但和真吉他的距离很远。虽然也是模仿弹奏，但没人把它当专业吧。

《随身拍》就是这样，在照片像素很低、视频时间很很短的情况下，你可以把这些照片和视频进行各种简单有趣的编辑，比如加个非主流边框、在脸上贴上一个搞笑的胡子，或者用类似滤镜的东西直接给视频做效果。这和计算机上的照片处理，视频处理完全没得比，而是休闲类游戏具有的特点——不求专业，只求好玩。



后来的DSi系统中集成的拍照功能和《随身拍》有些类似，都是对照片和视频进行简单的处理，让玩家觉得很有意思。但这类游戏的缺点很明显：为求简单，功能就丧失了。这是先天造成的。所以给你的mm拍几个大头照，或者像我一样给猫猫们拍些特写。一段时间之后，咱们可以放下这个，去找其他游戏来玩。

来玩麦克风游戏“说话男”

别忘了PSP摄像头上有麦克风，所以用来玩《Talkman》是一件很超值的事情。

《Talkman》也是个游戏，但并不算太好玩。游戏的主要内容是交流，或者说学习交流。但是，这个游戏总给人一种学习外语的感觉，其实不是。游戏虽然有很多语言可以选择，也有一些学习语言的小游戏，并且有不同的语言翻译，但这并不是学习单词的软件。结合实际来说，假如一个非洲老外跟你聊天，这时有两种情况，一是你能跟他交流，二是你俩谁也听不懂谁在说什么。显然这不是学习吧？《Talkman》就是这种情况，这个游戏只是教你一些不同国家的生活中的习惯用语，比如见面问“你好”，游戏可以用中文显示“你好”（当然也可以用其他文字），然后选择不同语言，你就可以学习日文、英文等语言的“你好”怎么说。所以一定不要以为这教你背单词学语法的软件，它只是一个学习交流的游戏，而前提是你已经掌握了外语词汇。



游戏中有一只会说话鸭子，他带着你一步一步熟悉操作，进入游戏。软件部分叫“聊天模式”，选择不同的场合，学习不同场合说什么话。这里的内容相当多，包括很多日常场所，比如夜店、机场、超市、高尔夫场、地铁、公交、医院等等。然后进入情境，说一些最常用的话，比如“我在找这家医院”，什么医院呢，“内科医院”或者“牙科医院”或者其他什么医院都行，还可以选择说话的感情，有积极的，消极的等等，然后就可以听鸭子示范了（鸭子说话挺逗的，而且表情巨夸张）。其他场所也是如此，各种情况分得很细。是不是很像一个语言电子词典？只是这里是句子。



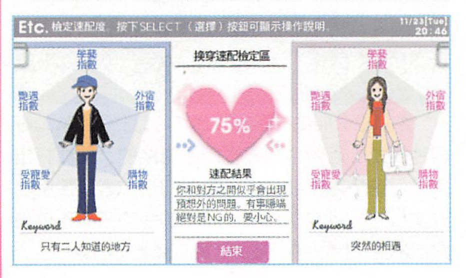
游戏部分叫做“游戏模式”，有发音、听力等四种模式（后两个模式开始是隐藏的，需要打出来）。这个就不细说了，跟着朗读或者直接听。其实模式本身并不新鲜，好玩的是鸭子会不停地跟你说话，代入感很强，丫真有点老师的意思。

穿衣打扮找“我的设计师”

《我的设计师》是一款归类+算命的软件。首先用摄像头拍下你的衣服或饰品，然后手工输入信息，对每件衣服做好详细的说明，比如类型是什么衣服，上衣、内衣、鞋子，还是包包等；根据所选类型继续细分，比如一件外套是什么季节穿的，选冬天，让你选择是羊毛衫、夹克还是羽绒服等；然后是短袖还是长袖，合不合身，长度、材质、颜色……最后还有形象的选择，就是说这件衣服（饰品）是什么场合穿戴的，是休闲、商务、派对，还是运动。等你输入完毕这些东西，就不难理解为什么这个软件可以帮助你挑选衣服了。因为你输入了大量信息，相当全面，等你需要让软件帮你挑选适合冬天进行商务活动的衣服，软件按照关键字自然就挑选出来了。你自己输入的内容，软件只是帮你分类，搜索一下，没有什么高科技的，而且绝对不会出错。一点都不给力。



当然，这个软件如果只有这点本事，咱就无视它了。下面说有趣的地方——Etc.模式。这个模式的意思是“其他功能”，其中有这些选项：换穿检定区、个人色彩诊断、时尚辞典、相片、阅览。前三个功能有趣，下面分别说一下。换穿检定区是给你一个模特，你按照自己的爱好搭配衣服，其中会让你选择一些必要的内容，不过很简单。最后系统会给你一个评价，评定你选择的衣服具有哪种运气。换穿检定区还有“双人模式”，让你设定一男一女的服饰，然后给出速配评价。就是说，让你从



穿衣上，得知两人的好感度之类。比如“对方似乎对你们的关系感到害羞。提升好感度吧。”

好像现代人越来越迷信这些速配、血型星座之类的东西，这个功能应该会让一些mm着迷。第二个是个人色彩诊断。游戏说，你喜欢的颜色不一定是合适你的，然后根据一些选项，判断适合你的颜色。有些选择很有趣，比如用力按你的中指上方，指甲呈现的颜色；选择你想触摸的颜色，等等。最后给你一个结论，季节不同的情况下，适合穿什么样的衣服。当然衣服也是从之前录入的里面找。



Etc.里面的第三个功能是时尚辞典，里面是可以看的资料，比如身材不同的人一年四季如何穿衣搭配，衣服如何保养，洗衣机、电熨斗等设备的使用。

这个游戏说的够多了，就到这里吧。如果说《随身拍》对mm比较有杀伤力，再加上这个《我的设计师》就完美了。一个用来穿衣搭配，一个用来拍照，多和谐啊。（本作有官方中文版，语言问题可以放心了。）

危机不在的“隐形妖怪”

2009年底，PSP第一款AR游戏发售了，它就是《隐形妖怪》。当这个月《索尼猴》发售时，在国外论坛看到有人说这是抄袭《隐形妖怪》。其实都是SCE开发的游戏，而且都是AR游戏，这种用摄像头来玩的游戏必然有很多相似的地方。

《隐形妖怪》的玩法是用摄像头寻找隐藏在玩家身边的妖怪，相当于抓怪，然后可以拿出来战斗。那个AR卡片作为妖怪战斗的舞台，这点和《索尼猴》是类似的。甚至它们的卡片都能通用。相信以后PSP再出这类游戏也可以。

本作是AR游戏中的“大作”，RPG游戏，包含了完整的故事模式，而且有官方中文版。玩家作为一名灵气巨大的人，具有发现普通人类肉眼



看不见的隐形妖怪的潜力，所以被另一些科研人员叫去搞研究。游戏就这样开始了。

游戏过程中包含了大量真人CG动画，每进行一步都会有CG穿插在其中，增加了代入感。而游戏的实体是收集妖怪和战斗。隐形妖怪包含6大属性，比如冰、火、石等，还有4种动作技能分别发动不同的属性攻击。所以妖怪的战斗不难想象，和其他游戏类似，也是玩属性相克这一套。

《隐形妖怪》作为一款妖怪收集对战游戏，也可以通过联机交换和战斗。游戏中包含了100多种妖怪，能玩上一段时间。不过本作的缺点很明显，比如CG过多，玩法显得单调。但这只是系列的第一部作品，而且是PSP的第一个AR游戏。做到这种程度已经很酷了。二代《隐形妖怪：暗影地带》刚刚发售，在很多地方强化了前作的不足。无论如何，本作的两部作品都是PSP摄像头游戏必须推荐的游戏。

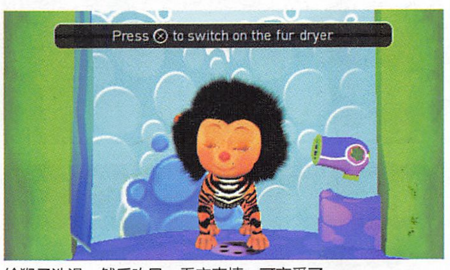


养只可爱的《索尼猴》

最近发售的AR游戏，《索尼猴》用宠物类型向人们证明了AR游戏的无限可能性。不仅可以做《隐形妖怪》那样的RPG，也可以做其他游戏。

从画面来看，《索尼猴》中这只可爱的猴子，怎么也比《隐形妖怪》中的怪物顺眼。游戏分为两个部分：真实世界和宠物屋。在真实世界中，摄像头将玩家身边的景物拍到游戏中，让画面中的猴子出现在你的身边，然后跟猴子玩各种游戏。宠物屋是“虚拟世界”，这里面中也有大量要素可以挖掘，比如画画，玩家在纸上画画，然后用摄像头拍下来，猴子会模仿。比如GT赛车。而宠物的养成要素，比如洗澡、喂食、换衣服，这些内容在宠物屋中都能找到，而且种类相当丰富。

本作的玩法很多，是PSP摄像头游戏的典范之作。就小编我来说，每天都要拿出来玩一会。钓一些鱼放入鱼缸，顺便看看有什么新的奖励品。



给猴子洗澡，然后吹风。看它表情，可享受了。



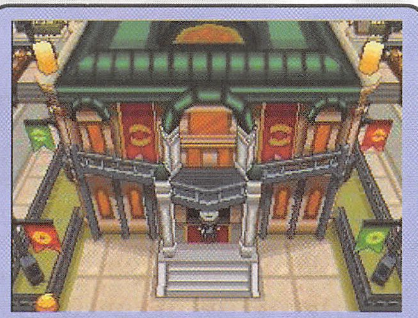
猴子的衣服和造型种类很多，能玩上一段时间。



Pokemon Black/White

对战地铁研究和精灵用法

文/雪乃眞冬



与前作一样，口袋妖怪黑白中也有着对应的战斗设施——对战地铁。它位于雷纹市（ライモンシティ），是一个前期就能进入的地方。如果在一周目就想尝鲜的玩家可以尽量照顾好配招后进入，因为不管是多少等级的精灵进入挑战后都会自动调整成50级，所以不用担心等级会不够的问题。

下面将对“对战地铁”这个黑白中唯一的对战设施展开全面的介绍。

CHECK 1 对战地铁基本规则

等级：LV50

连胜条件：7连胜制

精灵要求：精灵不能重复，携带的道具也不能重复。

条款：自杀条款——双方都只剩下一只精灵，使用自杀技能（自爆、大爆炸、殊途同归、灭绝歌等）导致平局时，自杀的一方判定为负。

CHECK 2 站台说明

进入对战地铁后你会发现有很多种不同颜色的站台，不同颜色的站台所代表的意义也不同。



深绿色：单打战斗模式

浅绿色：超级单打战斗模式

红色：双打战斗模式；

粉红色：超级双打战斗模式

棕色：前往地图左上角的城市

黄色：组对双打模式

橙色：超级组对双打模式

浅蓝色：Wifi模式

需要注意的是，超级模式一开始是不能参加的，需要进入二周目，且要打赢对应的非超级模式的战斗后才能参加。超级模式中，NPC所使用的精灵中包含前作的精灵，并且均为最终进化形态；而非超级模式中，NPC所使用的精灵中只有一树地区（第五代）的精灵，并且有许多是未进化形态。

特别提醒：在非超级模式21连胜到达终点站



后，可以去找一个清洁工NPC，他会送你PP上升。

CHECK 3 站台说明

与前作的对战设施类似，对战地铁中也可以利用积攒的BP来换取各种各样的物品。以下为通过BP换取的物品列表。

道具名称	道具效果	BP值
努力药（6种）	对应努力值+10	1BP
力量项圈（6种）	战斗后额外获得对应努力4点	16BP
毒珠	携带者中剧毒	16BP
火珠	携带者烧伤	16BP
白色香草	恢复下降的能力	32BP
力量药草	免除一次技能蓄力直接攻击	32BP
球根	受到水系技能攻击时特攻上升	32BP
充电电池	受到电系技能攻击时攻击上升	32BP
红牌	受到攻击时强制对方下场	32BP
逃跑开关	受到攻击时我方交换	32BP
博闻眼镜	特攻*1.1	48BP
专爱眼镜	特攻*1.5，但只能用同一个技能	48BP
焦点镜片	会心率上升1级	48BP
聚焦镜片	若后手，则命中率*1.2	48BP
放大镜	命中率*1.1	48BP
力量头巾	攻击*1.1	48BP
气息头巾	受到攻击进入濒死状态时，10%几率残留1HP	48BP
专爱头巾	攻击*1.5，但只能用同一个技能	48BP
专爱围巾	速度*1.5，但只能用同一个技能	48BP
气息腰带	满HP被一击进入濒死状态时残留1HP	48BP
光粉	对方命中率*0.9	48BP
生命之玉	攻击技能威力*1.3，但损失1/10HP	48BP
黑铁球	速度降低，飞行、浮游特性将会受到地面系攻击	48BP
气球	变成浮游状态，受攻击后破裂	48BP
束缚头巾	带有束缚特效技能时威力增强	48BP
尖锐之爪	狃拉进化道具	48BP
尖锐之牙	天蝎进化道具	48BP

技能机器名称	技能效果	BP值
TM23击落	将天空上的对手打落回地面	36BP
TM34淤泥波动	10%中毒	48BP
TM48轮唱	与队友一起使用威力提升	36BP
TM51位置交换	先制+1，交换自身与队友的位置	48BP
TM59完全燃烧	可以破坏对方携带的果实	48BP
TM60押后	使对方行动顺序变成最后	48BP
TM64大爆炸	自身进入无法战斗状态	48BP
TM77自我暗示	复制对方强化能力	48BP
TM87虚张声势	对方混乱并且攻击疯狂提升	36BP
TM88啄食	夺取对方的果实，吃掉并且立刻发挥效果	36BP

CHECK 4 各种精灵的推荐

以下为个人较为熟悉的精灵，并简单地介绍使用方法，大家可以根据自己的需要从中挑选精灵组队。需要说明的是，全暴力进攻队伍在前期可能觉得不错，但往往到了后期就会感觉到吃不消了，所以不推荐无脑进攻队伍。另外，没有被提到的精灵并不代表就不能在对战地铁中使用，大家如果有兴趣，完全可以自己做尝试。

039 九尾 火

前作中并不抢眼，但是本作中拥有“干旱”的永久晴天特性（梦特性），使得它在大多数限制古拉多的战斗中成为晴天队必备选手。配招可为阴谋+火焰放射/大字火+能源球+恶之波动，努力分配为特攻和速度。

059 风速狗 火

第一代显眼的高种族，黑白中居然学得了近战，可考虑在晴天队中使用。配招基本为烈焰推进+咬碎+近战+雷牙/神速。

065 胡地 超能力

老牌超能特攻手，梦中世界特性为“魔法守护”，生存能力比起前作来说大大提高。配招依然为老套路的精神干扰/精神冲击+气合弹+能源球/影球/信号光/草绳结/充电光线*2，道具可以考虑生命之玉。



老牌攻击手，特性两个都有用，但选择“无防御”特性时需要注意对面的一击必杀技能。配招为近战/爆裂拳（无防御）+冰冻拳+岩刃+巨大化，努力分配给速度和攻击，上进特性的可携带火珠。如果觉得速度不行的话也可考虑在欺骗空间队伍里使用。

091 铁甲贝 水+冰

拥有“破壳”这种变态技能的老牌精灵。拥有超高数值的防御，可以找到不少机会破壳，觉得特防不够给力也可考虑气息腰带强行破壳。配招为破壳+冰雪飞射/冰柱坠落/贝壳刀刃+冰针+岩石爆破，特性优先选择连锁技能，以保证冰针跟岩石爆破的连发。冰柱坠落与贝壳刀刃是图威力，冰雪飞射则是面对那些破壳后比自己还快的或者比自己慢但会先制的对手时能顺利先出招而使用的。努力可以给速度和攻击，格外注意先制。

094 耿鬼 幽灵+毒

类似胡地。配招为影球+十万伏特+能源球+气合弹/觉醒冰，道具可考虑生命之玉。

121 宝石海星 水+超能力

可以单独用也可以放在雨天里，道具可用生命之玉或者专爱眼镜。配招为冲浪/沸水+十万伏特+冷冻光线+精神干扰。

123 飞天螳螂 虫+飞行

快攻代表，技术师特性比较给力，努力给速度和攻击，道具考虑气息腰带。配招为虫蛀+燕返+试刀/追击+电光石火/瓦割/剑舞。

130 暴鲤龙 水+飞行

梦世界特性为“自信过剩”，越打越强，可以尝试使用。努力给攻击和速度，配招基本是老样子的龙舞+攀瀑布+地震+冰牙。

134 水精灵 水

可以消耗，也算是老资格选手了。努力考虑极限物理耐久，携带剩饭。配招可用保护+许愿+剧毒/觉醒电/冷冻光线+冲浪/沸水。

135 雷精灵 电

同样是老牌特攻手，努力就简单地给特攻和速度，道具可用气息腰带或专爱眼镜或生命之玉。配招为十万伏特+影球+觉醒冰/觉醒草+接力棒。

139 多刺菊石兽 岩石+水

破壳受益者，如果放在雨天里非常暴力。努力给速度和特攻，配招为破壳+水压/冲浪+觉醒电/冷冻光线+原始力量。

141 镰刀盔 岩石+水

虽然没跟兄弟一样有破壳，但毕竟也是从DP时代开始暴力起来的雨天攻击手，可考虑在雨天队里使用，努力自然给攻击和速度。配招考虑为攀瀑布+岩刃+试刀+瓦割。

142 化石翼龙 岩石+飞行

化石精灵中的快攻暴力成员，努力简单地给速度和攻击，配招为地震+岩崩/岩刃+咬碎+火牙/冰牙/雷牙/自由抛落，三牙针对的对象各不同，可根据自己的队伍来选择。

143 卡比兽 普通

可以当盾也可以放在欺骗空间队伍中强行进攻。当盾的话基本可以极限特殊耐久，配招为睡觉+梦话+火焰拳/咬碎/地震/冷冻拳/报恩*2；在欺骗空间队使用的话可以把努力分给攻击和体力，配招为报恩/压制+火焰拳/冷冻拳/咬碎/地震*3。

157 火爆兽 火

在晴天队使用的话威力很高，可携带专爱眼镜，努力分给特攻和速度。配招为火山喷发+火焰放射+气合弹+阳光烈焰。当HP足的时候考虑火山喷发直接进攻，当HP不多的时候则用稳定的火焰放射。

160 大力鳄 水

有老牌龙舞跟新特性振奋，不期待特效而追求威力。努力给速度和攻击，可考虑携带奇迹果，也



我很玩喜欢游戏，网游、单机、RPG……我都喜欢。跟朋友一起玩，一起比，是我玩游戏的最大乐趣。
张嘉铖，13岁，男，江苏，QQ：815193343

可用大众化的剩饭等等。配招为龙舞+攀瀑布+冷冻拳+地震。

186 牛蛙君 水

前作中使用率并不高的一只，同九尾一样，本作中拥有“暴雨”的永久雨天特性（梦特性）使得它成为雨天队必备的成员。作为雨天队核心，不能轻易被其他精灵打死，且对战地铁中也有换天气的精灵，如果用雨队的玩家需要小心。努力可以基本给特殊耐久，也可以抽取一点努力分给特攻。配招考虑为保护+剧毒+冲浪/沸水+觉醒电/气合弹。

196 太阳精灵 超能力

梦世界特性“魔装反射”非常霸道，可以反弹各种状态技能，例如寄生种子、电磁波、隐蔽沙砾等。对战地铁中下状态的精灵不少，加上本身能力不错的关系，可以拿来使用。配招考虑为精神干扰/精神冲击+影球+草绳结+觉醒火。努力给特攻和速度。

197 月精灵 恶

典型的盾牌型精灵，但是比起单一的消耗来说更可考虑常见的诅咒强化进攻。努力基本分给特耐，由于本身耐久就不错，所以找机会强化并不难。配招为睡觉+梦话+诅咒+报复。

212 巨钳螳螂 虫+钢

同未进化一样拥有技术师特性，可剑舞强化，努力可极限特耐。配招为剑舞+羽栖+虫蛀+子弹拳。

214 赫拉克罗斯 虫+格斗

拥有上进特性，所以可考虑携带火珠来暴力进攻。努力给速度和攻击。配招为百万大角+近战+岩刃+试刀。

217 圈圈熊 普通

同样是上进特性的暴力精灵，由于速度不足的缘故可考虑在空间队中使用。努力给体力和攻击，





携带火珠。配招为报恩+近战/地震+咬碎+火焰拳。

230 海马龙 水+龙

雨天队中十分常见的精灵，优先考虑用在雨天队中。努力给特攻和速度。配招为冲浪/沸水+冷冻光线+觉醒电+流星群/龙之波动。

243 雷公 电

顺手好用的特攻型精灵，努力给速度和特攻，配招可为十万伏特+影子球+觉醒冰+冥想/替身。

245 水君 水

消耗给力的水盾，努力可全给物理耐久。配招为睡觉+冥想+冲浪+冷冻光线。

248 巨甲 岩石+恶

沙暴队不选沙河马的自然就是这只了，努力方面可尝试体力、攻击和特防都分一点，也可简单地分给攻击和速度。配招为咬碎+地震+岩刃+火焰拳/喷射火焰/大字火。

257 火焰鸡 火+格斗

本来在DP时代因为火猴的高速度而被比了下去，黑白的梦特性中神奇地又给它添加了“加速”特性。努力给速度和攻击。配招考虑为烈焰推进+瓦割/升龙拳/飞膝撞+保护/战鸟+试刀。

272 荷叶鸭 水+草

因为属性和特性的关系，故可放在雨天队中使用。在雨天下有速度的快可以实现快攻，所以努力分给速度和特攻。不过也可以把努力分给耐久来偏消耗。快攻配招可为冲浪+能源球+冷冻光线+寄生种子/剧毒。消耗配招可为保护+寄生种子+剧毒+冷冻光线。

277 大王燕 普通+飞行

拥有高速度和上进特性，考虑携带火珠，努力



分给速度和攻击。配招为保护+空元气+战鸟+蜻蛉返/莽撞。也可携带气息腰带，配招莽撞+电光石火+随意，目的是在没天气的时候弄掉难缠的对手。

286 蘑菇袋鼠 草+格斗

拥有梦世界新特性“技术师”后大把气合拳玩家转战为音速拳，因为自己速度不算很快，音速拳的价值又得到了体现。努力给速度和攻击，在速度有自信超过对方的时候催眠对方然后强化开始打击。配招为蘑菇孢子+剑舞+种子爆弹+音速拳。

291 音速蝉 虫+飞行

老牌高速接力选手，在对战地铁中可以实行短接力，努力给速度和攻击，携带气息腰带，保护一次剑舞一次就可以接两级速度和攻击。配招为保护+剑舞+接力棒+交叉剪。

297 相扑怪 格斗

拥有上进特性，可携带火珠在欺骗空间队伍里使用，努力给体力和攻击，配招考虑为近战+下马威+冷冻拳+岩刃。

330 沙漠蜻蜓 龙+地面

常规的快攻精灵，一般就分物理和特殊两种类型，当然也可以带三个攻击招后选择大字火来针对物耐不错的钢盾。努力给速度和攻击，配招可为龙爪+岩刃+地震+火焰拳/大字火/火焰放射。

346 化石花 岩石+草

一般在沙暴队中使用，可进攻可消耗。进攻的话可以选择诅咒或剑舞强化，努力分给体力和攻击，配招诅咒/剑舞+岩崩/岩刃+地震+睡觉/自我再生，再生回血方便，睡觉消掉烦人的状态。消耗的话努力多给特殊耐久，配招可为自我再生+剧毒+草绳结/能源球/岩刃/地震+镜面反射。

348 化石蝎 岩石+虫

拥有不错的攻击，弱点比重甲暴龙少很多。虽然速度不足但可以让队友接力或者自行岩切，努力给速度和攻击。配招为岩切+地震+岩刃+交叉剪或地震+岩刃+交叉剪+水尾。另外梦世界拥有新特性“轻快”，也可极限速度后直接放在雨天队中进攻，但由于水系不是本系且轻快无法与水尾共存，用起来也许并不是那么顺当。

350 美纳斯 水

传统特盾，努力可极限特耐也可极限物耐，道具一般剩饭。配招常规为冲浪/沸水+冷冻光线+觉醒电/剧毒+自我再生。

367 巨嘴鳗 水 & 368 樱花鳗 水

由于未进化是海贝的关系，这两位也沾了破壳的光。基础速度不高，可以像多刺菊石兽一样尝试雨天下的破壳，虽然感觉火力不如多刺菊石兽。巨嘴鳗可走物攻路线而樱花鳗可走特攻路线，巨嘴鳗配招可为破壳+攀瀑布+咬碎+冰牙/冷冻光线；樱花鳗配招可为破壳+冲浪/水压+冷冻光线+觉醒电/影子球。

另外需要说的是，未进化的珍珠贝也可以破壳，但是本身耐久不行速度也不行，找机会破壳有难度。一旦找到机会成功强化并且还携带深海之牙的时候威力非常禽兽，有兴趣的玩家可以尝试。



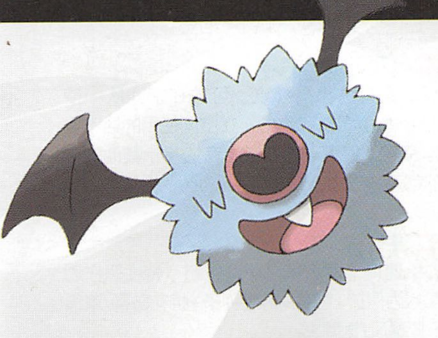
373 暴蝾螈 龙+飞行

虽然有老牌的威吓特性可做物盾，但梦世界特性“自信过剩”的使得它更为暴力。努力考虑给攻击和速度，可以跟沙漠蜻蜓一样带特攻的火招烧钢盾。配招可为龙爪+地震+岩刃+大字火/火焰放射/火之牙，也可龙舞强化。

376 巨金怪 钢+超能力

表面上速度不低但实际上在速度重要的年代还是不给力，因此考虑队友接力速度或者自行岩切，这样自己的破坏力才能发挥。努力给速度和攻击，配招为岩切/思念头槌+流星拳+地震+冷冻拳。

玩一辈子游戏。
者佳居，19岁，男，北京，QQ：381186975



381 蓝水都 龙+超能力
可强化可直接进攻，努力给速度和特攻，配招为流星群/龙之波动+精神干扰/精神冲击+十万伏特/冷冻光线/影子球*2。强化的带冥想。

392 烈焰猴 火+格斗
虽然基础速度还可以，但对战地铁中也有携带专爱围巾的，所以如果不想被那些精灵给秒杀的话也可考虑携带专爱围巾，当然也可携带气息腰带。觉得不想针对它们的话生命之玉之类即可。努力分给某攻和速度，可双刀也可直接走攻击路线。配招为近战+火焰推进+岩刃/雷电拳+蜻蛉返或近战+火焰放射/大字火+草绳结+觉醒冰。

398 椋鹰 普通+飞行
典型的快攻精灵，努力给攻击和速度。配招为战鸟+近战+追击+蜻蛉返。

407 假面玫瑰 草+毒
可速攻可耐久，速度的自然分努力给特攻和速度，耐久的努力极限特耐。速攻型配招为叶暴雨/能源球/草绳结+影子球+毒炸弹+觉醒火/觉醒冰/觉醒地，可考虑专爱眼镜。耐久型的配招为芳香疗法+催眠粉+叶暴雨/能源球/草绳结+光合作用/睡眠，特性选择自然回复。

437 青铜钟 钢+超能力
适合放欺骗空间的精灵，努力可以都分给耐久，也可分给体力和物攻。配招可为欺骗空间+催眠术+螺旋球+地震/报复/大爆炸，因为大爆炸的效果作了调整，所以不会有以前威力那么大了，但还是可以用。特性浮游、耐火均可，耐火的也可考虑携带气球。

445 烈咬陆鲨 地面+龙
努力分给速度和攻击，配招为龙爪/逆鳞+地震+岩刃+大字火/火牙，也可剑舞。

448 路卡利欧 格斗+钢
双攻都可以强化，但不怎么建议双刀，努力给速度和某攻即可。物攻的可剑舞/岩刃+近战+咬碎/影子爪+神速，特攻的可阴谋/龙之波动+波导弹+恶之波动/影子球+觉醒力量。

450 沙河马 地面
玩沙暴队又不喜欢用巨甲的话自然就选择它了，速度低，不照顾也无所谓，努力可直接极限物理耐久，如果自己要打打的话可以分点给攻击。配招为偷懒+哈欠/吼叫+隐蔽沙砾/岩刃/冰之牙+地震。

460 雪巨人 草+冰
雪天队必备成员，可以偏消耗，但即使走消耗路线也得加攻击/特攻努力。可直接把努力分给某攻和速度，携带专爱眼镜或专爱头巾都可以，不喜欢专爱系列也可剩饭。配招为冰雪飞射+木叶槌+地震/瓦割+岩崩或吹雪+能源球/草绳结+影子球/气合弹/觉醒火*2。想剩饭的可以替身寄生种子流。

461 玛狃拉 恶+冰
可常规用也可放在雪天队中，努力给速度和攻击，配招为冷冻拳+冰雪飞射+过肩摔/瓦割+试刀/追击，携带气息腰带或生命之玉。

462 飞碟磁怪 电+钢
可携带专爱围巾暴力进攻，也可加特耐挡攻击。前者努力给速度和特攻，后者努力基本可以加特耐，特攻不加都行，有种族撑着。配招可为十万伏特+钢泽重炮+信号光线+觉醒冰/觉醒火/觉醒地，不专爱的可带电磁波、金属音之类的。

464 重甲暴龙 岩石+地面
在欺骗空间队中发挥效果更好，努力给体力和攻击，配招为岩刃/岩崩+地震+冷冻拳+百万大角。





468 波克鸟 普通+飞行

可封锁可直接进攻，前者努力照顾特耐后者努力给速度和特攻。配招为电磁波+羽栖+波导弹/大字火+空气切裂或者空气切裂+三角攻击+波导弹/大字火/妖风/影子球/水之波动*2

473 猛犸 地面+冰

可放在雪天队中进攻，在对战平台上一般速度是加过某个值，这里的话加满极限都可以，剩下的自然给攻击。配招可为冰雪飞射+地震+岩刃+吼叫。

474 3D龙Z 普通

普通系暴力代表，可携带专爱眼镜或者专爱围巾进攻，努力给特攻和速度。配招为三角攻击+十万伏特/放电+冷冻光线+影子球/恶之波动。

478 雪魔女 冰+幽灵

可放在雪天队，努力给特攻和速度，道具考虑气息腰带或专爱眼镜。配招为吹雪+影子球+十万伏特+殊途同归/戏法/觉醒火。

530 钢钻鼹鼠 钢+地面

“抛沙”特性在沙暴中速度翻倍，基本上只要小心音速拳即可。努力给速度和攻击，配招为剑舞+岩崩+交叉剪+地震，破坏力很大，可携带气球或生命之玉。

534 混凝战神 格斗

拥有上进特性和高物攻，可放在空间队中使用，努力给体力/特防和攻击。在空间使用的话不要带报复，空间外使用一定要带上音速拳，其他的岩刃之类的都可加进去。

547 淘气棉 草

努力给速度，然后可以照顾特耐，特性恶作剧之心。配招为保护+替身+寄生种子+棉花防御/草绳结/能源球/暴风/觉醒火。

549 淑女花 草

靠还算可以的速度催眠后强化进攻，努力给特攻和速度，特性选自我中心。配招为催眠粉+蝶之舞+花瓣舞+觉醒火。

558 岩宫蟹 虫+岩石

坚硬特性即使在危险面前也能强行破壳，可携带速度果，努力给攻击和速度。配招为破壳+地震+交叉剪+岩刃/岩崩，小心先制。

560 兜帽蜥 恶+格斗

有龙舞，但不妨利用下它的耐久，特性可选择威吓，努力极限特耐。配招为巨大化+吸收拳+报复+龙尾/睡觉。强化后很难打下，龙尾用来扫掉烦人的对手，配合钉子效果更好。

563 死灵棺 幽灵

努力给特耐，也可抽一点给特攻，配招为鬼火+剧毒+影子球/厄运/黑夜魔影+睡觉/草绳结。

567 祖翼鸟 岩石+飞行

特性“懦弱”在体力低于一半时只会降低双攻，因为有莽撞，所以不必太担心。努力给攻击/特攻和速度，道具考虑气息腰带。配招为岩刃/岩崩/蜻蛉返/龙爪/飞空/咬碎/地震/影子爪/大地之力*2+莽撞+电光石火。





571 佐罗亚克 恶

能变身成最后一位的精灵，可将最后一位放成格斗系等待NPC的无脑精干或变成耿鬼抗超鬼恶，努力给特攻和速度，配招为阴谋+火焰放射+恶之波动/暗夜破裂+草绳结/气合弹。

579 人工细胞 超能力

努力给特攻和一些物耐，自己造空间后进攻，可携带生命之玉或剩饭，配招为精神干扰/精神冲击+气合弹+欺骗空间+影子球。

589 盔甲骑兵 虫+钢

努力给攻击和体力或一些耐久，适合在空间队中强攻，可携带剩饭或生命之玉或专爱头巾。配招带百万大角+钢头槌外其他都随意。

593 幽灵海蜇 水+幽灵

属性上可以与坚果垫联防，努力极限特耐/物耐，也可加点速度。配招为鬼火+沸水/冲浪+自我再生+挑拨/影球/冷冻光线/厄运。

596 电狼蛛 虫+电

努力给特攻和速度，可携带气息腰带强化配合闪电球打击，顺便发动特性。配招为高速移动+闪电球+虫鸣+能源球，特性选择虫族警报。选复眼特性的可直接用闪电。

598 坚果垫 草+钢

抗性非常好，小心火和斗，努力给物耐/特耐，可以通过性格调整一下使两防差不多。对战地铁里没踩影灵烛吊灯所以果断剩饭，配招寄生种子+电磁波/替身+保护+蛮力藤鞭。

609 灵烛吊灯 幽灵+火

一般选引火特性，努力给特攻和速度，配招为影子球+火焰放射/燃烧殆尽+能源球+觉醒斗/觉醒冰。

630 王后秃鹫 恶+飞行

就算有阴谋打起来火力也不够，所以一般用消耗型，努力分物耐/特耐，由于地铁中有平分速度和攻击努力的蘑菇袋鼠，可考虑加速度超过它，可撤点努力给攻击。配招为羽栖+剧毒+保护+空气切裂/战鸟。

635 飞山龙 龙+恶

可单攻也可双刀，双刀的努力可以照顾攻击，火系特攻打钢盾不加努力也可，道具一般生命玉。注意大地之力与恶之波动不能共存。

637 焚羽蛾 虫+火

努力给特攻和速度，找机会强化即可，配招蝶之舞+火焰之舞/火焰放射/大字火+虫鸣+觉醒地/觉醒电/精神干扰。

最后说几点，战斗地铁中对方的精灵努力多是2项平分或3项平分，所以不要误以为NPC不会加努力值。还有不少朋友经常提到对着NPC的电系精灵地震却提示没效果的情况，那是因为后期电系几乎人手都有带气球的缘故。

NPC的队伍中比较有特点的有主角队，伊布队，电队，雪队，沙队，空间队以及神兽队。大家可以从推荐的精灵中自行选择，找到突破口，也鼓励大家尝试各种新精灵与新战术。

祝愿大家打对战地铁愉快。

索尼猴
初期设定+Mini游戏讲解

文/剑纹

我知道很多人玩不到这个游戏，毕竟PSP的摄像头不便宜，而且对应的游戏很少，很多人没买。所以本文只以介绍游戏的初始玩法为主，目的是让你对游戏有个了解。如果有摄像头，可以按照这个指引进入游戏，没有的话考虑一下吧。

注意事件



第一次进入游戏，一个白毛教授会告诉你最基本的常识。比如你必须有PSP和摄像头，怎么把摄像头插在PSP上。巴拉巴拉，基本都是废话。当然要有PSP和摄像头，魔法卡咱们已经做好了，或者你用正版的更方便。教授说了两个注意要点，可以听一下。一是玩的时候不能挡住魔法卡，否则猴子会飞起来。二是所处环境也不能太黑，否则猴子出不来。

游戏开始的设置

1、自拍建档

首先是建一个存档，可以把摄像头转过来给自己拍照，当作存档的缩略图，也可以随便拍点别的。按方块键拍照，按叉键确认。



2、检查健康

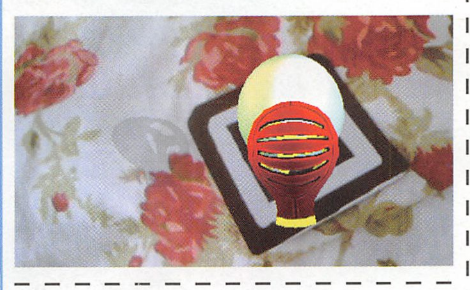
游戏开始了。从这步起，后面很多步骤只是游戏设计的小花样，为了让玩家觉得好玩，这么干也确实很有代入感。首先把摄像头转回去，然后对着魔法卡，一个礼品盒出现在魔法卡上。盒子打开，里面一个蛋（猴子怎么



会从蛋里出来……汗）。教授说，要检查蛋里面的猴子是否健康（大概不健康可以退货吧）。按叉键使用健康扫描仪进行扫描。

3、热蛋

拿稳PSP几秒钟，扫描结果是有点冷，需要用加热器给蛋加热，把猴子人工孵化出来。热蛋的方法是：按住叉键，围着蛋转动身体或手臂，让加热器围着蛋旋转加热。



4、冷却蛋

加热器用的过量了（情节安排，不过也得过），蛋变成红彤彤的，好像快熟了（毛蛋……）。必须降温才行。降温方法是：用嘴吹，当然是真的吹。向PSP麦克风的位置吹气。



5、破壳而出

蛋由红变黄，冷却完毕。接下来要把蛋壳晃开。晃蛋的方法是：左右摇晃PSP，注意屏幕中会出现一个左右摇晃的虚拟蛋，尽量跟着它的位置左右晃动。晃几下就成功了，很简单。索尼猴破壳而出。教授此时说，你想拍照的话，随时按方块键就可以拍。没错，方块键在游戏中就是照相机。



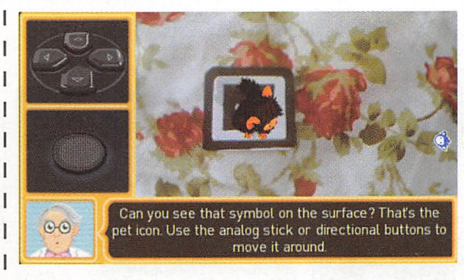
6、取名字和吹口哨

这个步骤是给你的猴子取一个名字，我的猴子叫dingding。然后教授说，最好给猴子一个"标记"，让它识别你，比如吹个口哨。屏幕出现倒计时后，吹个口哨吧（或者发出别的声音）。



7、指挥猴子

教授继续传道授业。他说用屏幕上的宠物光标可以叫猴子过来。操作方法是：用摇杆或者十字键移动宠物光标到某个位置，然后按R键吹口哨，猴子就过来了。这个操作要记住，在后面的游戏中经常用到。



8、Start菜单

按Start键打开菜单，到此前面的准备工作就要结束了。Start菜单在游戏中具有非常重要的作用，从这里可以去"宠物屋"，让猴子回到"虚拟世界"的屋子中。或者选择各种小游戏，让猴子陪你在"现实世界"中玩游戏。另外还有一些道具可以使用。



真实世界宠物游戏

按Start键打开菜单，下方一排图标是小游戏，咱们一一来看！

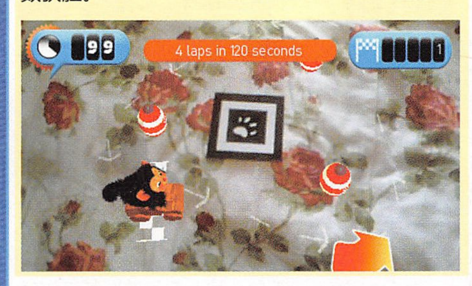
■猴子保龄球

猴子变成球，左右晃动PSP瞄准上方的保龄球，用嘴吹气（或者按叉键）将猴子打出，撞到保龄球。



■室内GT赛

场地出现各种赛道，用摇杆控制猴子驾驶小木车，按照地面的箭头路线前进。完整规定的圈数获胜。



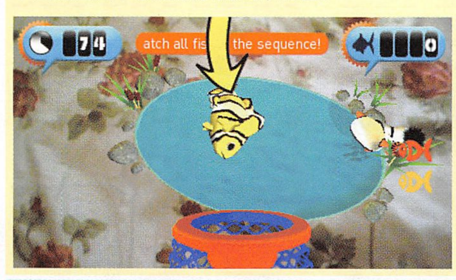
■蹦蹦床顶气球

猴子在四个蹦蹦床上跳，用摇杆上下左右选择跳到哪个上面，按R键呼叫猴子跳过去。目标是顶破四个蹦蹦床上面的气球，有些气球会出现在两个蹦蹦床之间，用技巧顶破它！



■室内钓鱼赛

用摇杆和R键指挥猴子抓鱼，你要左右晃动下面的鱼兜，接住猴子扔过来的鱼。



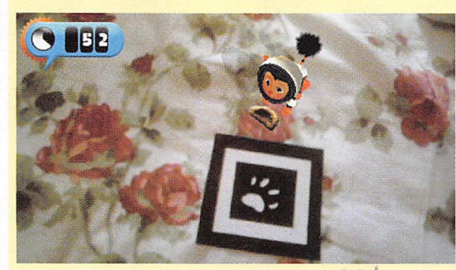
■浇花护花

玩家控制水壶浇花，把花浇到盛开。同时用R键指挥猴子的位置，让它吓跑走来的害虫。



■寻宝猴

这是一个自由的小游戏，你可以在你的环境中让猴子挖宝。获得一些服饰道具。



写在最后

和可爱的索尼猴玩这些小游戏可以获得隐藏道具，开启新的难度和玩法。由于篇幅所限，宠物屋中有10个要素没有介绍，好在很容易理解。剑纹将本作推荐给有摄像头并喜欢尝鲜的玩家。如果和朋友一起玩更好，索尼猴会大家带来欢乐。



GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA

文/苦艾酒

"For God so loved the world, that he gave his only begotten Son, that whosoever believeth in him should not perish, but have everlasting life."
—— Chapter 3, Verse 16 of the Gospel of John

"神爱世人，甚至将他的独生子赐给他们，叫一切信他的，不至灭亡，反得永生。"
——约翰福音3章16节

战神 斯巴达战鬼 深度研究

本文并非单纯的《战神 斯巴达之魂》流程攻略，而是按照游戏的流程，作者对背景进行的深度研究和讲解。文章涉及到了战神系列其他五部作品，从各个方面对PSP版《战神 斯巴达之魂》进行全方位的分析。而标题中的"战神 斯巴达战鬼"是作者认为本作最合适的名称翻译，这在最后一章会讲到。文中的中英文对照部分是游戏中出现的英文词汇和翻译，作者认为这样更能帮助理解。

首先要明确的是本作的发生时间是在游戏1代之后，手机版《战神：背叛》（God of War：Betrayal）之前。把战神六部游戏的历时顺序从头到尾顺一次的话，如下所示：
Chains of Olympus - God of War - Ghost of Sparta - Betrayal - God of War II - God of War III

Prelude: Chronicles of the God of War.
序曲：战神历代记

Kratos, the Ghost of Sparta, had taken his place amongst the Olympians as the God of War.

奎托斯，斯巴达战鬼，以战神之名跻身成为了奥林匹斯诸神之一。

The bloodshed, the relentless battles had finally brought him here.

在血腥的杀戮和无情的征伐中，他踏尸前行。

Ares was dead. And though Olympus beckoned, visions of his mortal existence still haunted him.

即使在阿瑞斯死后，诸神也实行了招抚之策，他作为凡人存在时的记忆却依然纠缠着他

Kratos knew that this was not a mere vision. For with the gods, nothing was ever as it seemed.

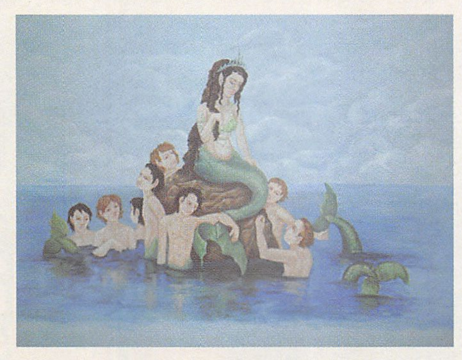
奎托斯知道这一切不仅仅是幻觉：诸神之所示，从不趋于表象。

The vision of his past set Kratos in search of answers. Answers that lay in the temple of Poseidon, deep within the city of Atlantis.

这对于往昔回忆的幻象使得奎托斯踏上了寻觅真相的旅途：在深埋于阿特兰蒂斯之城中的波塞冬神庙里，一切始于此处。

阿特兰蒂斯（Atlantis），希腊语意译为阿特拉斯之岛（island of Atlas）。需要说明的是，此阿特拉斯非彼阿特拉斯，后者是战神系列里面出场率数一数二高的泰坦，前者则是海皇波塞冬（Poseidon）的儿子。Atlantis的另外一个中文译名是盛传以久的大西洲。实际上单甩开这个话题去聊聊人类历史上对此神秘大陆的探索就可以毫不费力的写出五万字，不过显然这样就没有人看了。长话短说，阿特兰蒂斯一词最早出现于古希腊哲学家柏拉图（Plato，前427年 - 前347年）的两部晚期对话录《蒂迈欧篇（Timaeus）》和《克里底亚篇（Critias）》里。柏拉图将阿特兰蒂斯描述为一个占领过众多西欧和非洲领地的海上军事强国，但于公元前9600年左右的时候，阿特兰蒂斯在一次对雅典失败的侵略后，整个大洲在一夜时间沉入了大海。

在神话中，波塞冬与柯雷托（Cleito）——阿特兰蒂斯国王伊文诺（Evenor）的女儿相爱（我个人认为单相思加逼婚的可能性更高），珂雷托前后给波塞冬生下了五对男性双胞胎。其中第一对的哥哥名字叫做阿特拉斯，波塞冬将整个大洲赐予了长子，取名为阿特兰蒂斯/大西洲（Atlantis），周围的领海为大西洋（Atlantic Ocean）。



↑不要问我为什么只有八个孩子，我也不知道……



↑阿特兰蒂斯在2代的时候就有相关的设定图，3代波塞冬boss战的时候也略有提及，但是真正出现却还是第一次。

相对于圣莫尼卡（Santa Monica）工作室，Ready at dawn似乎更喜欢把战神系列向现实世界中可找到对应的方向靠拢，这一点后面会陆续讲到。这里先说说前作奥林匹斯之链Chains of Olympus里面出现过的地名人物。

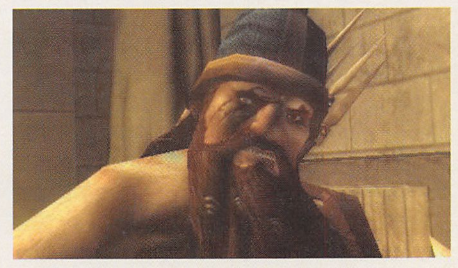
首先开场时所在地阿提卡（Attica）是希腊首都雅典（Athens）所在的行政大区，在此区域里还有名





城马拉松（Marathon）。可以在地图上看到奥林匹斯之链中剧情所对应的城市位置。

另外游戏里面的第一个boss波斯国王Persian King被认为是战神故事与纪年时间相关联的重要线索，基本上可以确定此人是薛西斯一世（Xerxes I），他继承了父亲大流士（Darius）的遗愿，持续



对希腊城邦进行征伐。公元前480年，第二次波希战争开始，薛西斯入侵斯巴达，先是在温泉关（Battle of Thermopylae）受到了严重的阻扰，随后在萨拉米湾海战（Battle of Salamis）中输给了雅典为首的希腊城邦联军，惨败而归。相信这一段历史受到电影斯巴达300勇士的影响，知者甚众。

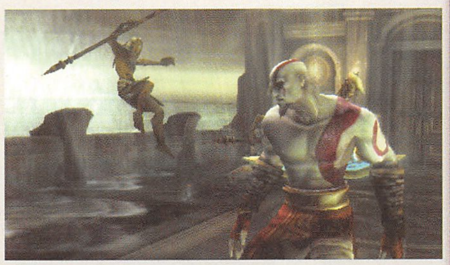


而在本作中，希腊地理课还将继续进行，不过还是让我们先开始游戏。



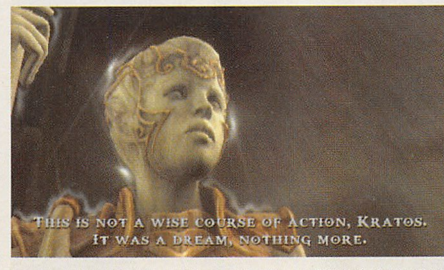
在暴风骤雨中，光头叔叔第六次闪亮登场，本作的登场地点和1代极其相似，同是在海浪肆虐中的一条船上，想来新任战神还是很知道温故而知新这个道理的……

稍微对比一下六次游戏登场的地点和首先面对的杂兵，会发现很有趣的事情：



Chains of Olympus	阿提卡海岸 Shores of Attica	波斯士兵 Persian Warrior
God of War I	爱琴海 Aegean sea	亡灵军团 Undead Legionnaire
Ghost of Sparta	阿特兰蒂斯 Atlantis	波塞冬军团 Poseidon's Amy
Betrayal	希腊 Greece	希腊士兵 Greek Soldier
God of War II	罗德岛 Siege of Rhodes	罗德岛士兵 Rhodes Soldiers
God of War III	奥林匹斯圣山 Olympus	奥林匹斯哨兵 Olympus Sentry

简而言之，除了前两作之外，奎托斯就再没有打过奥林匹斯的敌人：没有成为战神之前，I fight for the gods；成为战神以后，I fight for SPARTA! 别说宙斯了，换任何一个老板，刚提拔了你，你就开始跟我作对，那不是找等我去灭你么？



和事佬雅典娜（Athena）再一次以雕像的身份登场，劝说奎托斯在一切都还有回旋余地的时候收手为上。但是奎托斯却一意孤行。

This is not a wise course of action, Kratos. It was a dream, nothing more.

这并不是一个英明的决断，奎托斯。那只是一场梦，仅此而已

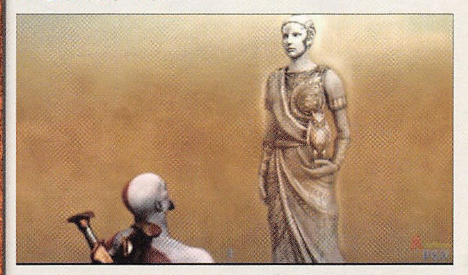
The vision still haunt me, Athena! The vision you promised to take away. But this vision…I can change.

这幻象始终都在折磨着我，雅典娜！这你许诺过会抹消的幻象！但是现在…我可以改变它了。

Perhaps it is a vision best left unchanged. There is more to this than you

know. Please…

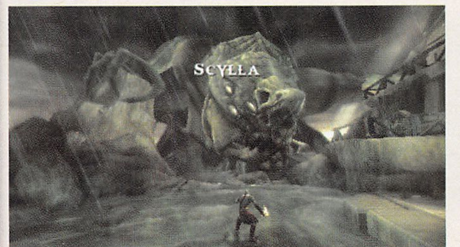
也许，这幻象还是不要改变为妙，其中有你所不知道的因果，请你……



雅典娜的造型在1代确立后就没有过太大的改动，但个人总觉得之后的作品里面她的脸有向丰腴发展的趋势。我还是比较喜欢1代里略有消瘦的感觉。另外雅典娜的雕像总共有两个版本，在1代和2代中诸神的花园（Garden of the Gods）里雕像手持枭（Owl），其他的游戏，包括3代的壁画中，她手握权杖。



在杀躺了几组杂兵之后，奎托斯遇到了与1代中的第一个boss许德拉（Hydra）有着很多相同之处的海怪斯库拉（Scylla）。



听说看过越狱第四季的人都会对斯库拉这个名字不陌生，斯库拉是海神之一的福耳库斯（Phorcys）的儿子，而福耳库斯又是原始海神蓬托斯（Pontus）的儿子。是不是有点乱了？没有关系，我们从头来讲一次就好了。

根据公认最具权威性，由古希腊诗人赫西俄德（Hesiod）所写的神谱（Theogony）中描述的，一切始于卡奥斯Chaos（混沌Abyss）。接着是五大原始神盖娅Gaia（大地Earth）,塔耳塔罗斯Tartarus（地狱the great stormy Hellpit）,厄罗斯Eros（繁衍Procreation）,倪克斯Nyx（夜晚Night）,厄瑞玻斯Erebus（黑暗Mists of Darkness）。随后原始神之间相互结合或者孤雌繁殖，产生了其他的原始神，其中盖娅孕育的乌拉诺斯Uranus（天空Sky）、乌瑞亚Ourea（山丘Mountains），以及蓬托斯Pontus（海洋sea）、厄瑞玻斯和倪克斯生育的埃忒耳Aether（太空Upper Air）以及赫墨拉Hemera（白昼day）。

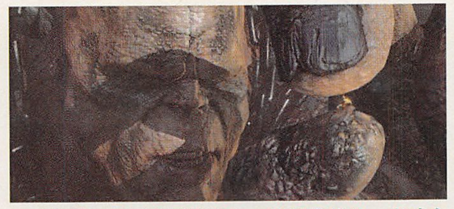
以上诸人加上盖娅与乌拉诺斯生育的十二泰坦Titan，三个独眼巨人Cyclops和三个百臂巨人Hecatonchires，被认为是第一世代（First generation）。



↑ **"有容奶才大。"**

从第二世代开始，登场人物众多，一个一个列的话估计也没有人能够背下来。简单来说主要是在乌拉诺斯被自己的小儿子克洛诺斯（Cronus）夺权的这一过程中，原始神和泰坦创造出来的神灵们，其中在战神里面登场的有太阳神赫里奥斯（Helios）和他的妹妹黎明女神厄俄斯（Eos）。两位比较著名的泰坦擎天神阿特拉斯（Atlas）和盗火到人间的普罗米修斯（Prometheus）也都属于这一世代。还有就是很多拟人化的神，比如像塔那托斯Thanatos （死亡Death），摩伊赖Moirai（命运三姐妹Sisters of Fates），涅墨西斯Nemesis（复仇Retribution）。另外基本上在神话故事里被英雄宰杀的著名妖魔鬼怪们也大都是诞生在这一世代的，像美杜沙姐妹（Medusa sisters），出谜语的斯芬克斯（Sphinx），许德拉（Hydra）等等。

第三世代是最后可考的时代，领头的当然是宙斯等奥林匹斯诸神，战神系列着墨甚多的宙斯夺权以及泰坦战争（Titanomachy）都是在这一世代发生的。



↑“如果不是因为导演和你一样都是光头…鬼才会信你能赢。”



↑“难得出来一次，换张好看点的图片会死人么？”

海神家谱

说了神谱，再来说说海神的问题。

最早最原始的海神是蓬托斯（Pontus），随后是十二泰坦中的海洋泰坦俄刻阿诺斯（Oceanus），最后是先为马神后为海神的奥林匹斯诸神之一的海皇波塞冬（Poseidon）。需要说明的是，蓬托斯在神话当中虽然论辈分很高，但无论是知名度还是崇拜度远不及俄刻阿诺斯和波塞冬。另外前两者在所代表的海洋范围上也有所不同，蓬托斯为“海(sea)”，俄刻阿诺斯为“洋（ocean）”。

蓬托斯和俄刻阿诺斯分别生下过一些次要的海神，比如普罗透斯Proteus（海洋老人Old Man of the Sea），涅柔斯Nereus（长者Elder），陶玛斯Thaumas（奇迹Wonder）以及福耳库斯Phorcys（深海Abysmal Sea）等等。

福耳库斯最为人知并不是他做过什么，而是他生过什么。除了水怪斯库拉之外，还有戈耳工仨姐妹The Gorgons（尤瑞艾莉Euryale，丝西娜Stheno，美杜莎Medusa），共用一眼一牙的格赖埃三姐妹The Graeaes（得诺Deino，厄倪俄Enyo，佩佛瑞多Pemphredo），看守金苹果树的百头巨龙拉冬Ladon等等。其中戈耳工三姐妹，美杜莎和尤瑞艾莉已经被奎托斯杀死了，不知道什么时候能够轮到最后的丝西娜？

说了这么多斯库拉的家谱，最后再来说说斯库拉。

荷马（Homer）在其著作奥德赛（Odyssey）中描述斯库拉与卡律布狄斯（Charybdis）分别驻守在狭窄的墨西拿海峡（Strait of Messina）两侧。斯库拉盘踞在海峡一侧的悬崖峭壁上，她的身下有六头十二身，因此每次可以吃掉六名水手；卡律布狄斯在海峡的另一侧，每天三次大量吞入海水，再把海水吐回海中，造成巨大的旋涡。因此海峡的狭窄，航海者每次路过此地都必须在两只海怪之间做出选择：靠近斯库拉会被吃掉，而靠近卡律布狄斯则会被卷入旋涡。在英语里有着“between Scylla and Charybdis”这一短语，意即进退两难，身陷囹圄。这一表达法随着时间的演变逐渐转化成了“between a rock and a hard place”。如果你玩过《神秘海域2（Uncharted 2）》的话，应该对这一短语有印象，第一章的名字就出于此处。





在特洛伊战争中献上木马计的奥德修斯（Odysseus）在经过此地时，爱慕他的女巫喀耳刻（Circe）指点他在两者之间选择斯库拉，这样可以避免被旋涡卷入进而全军覆没。奥德修斯最终选择牺牲了六名水手的性命，通过了斯库拉一侧。



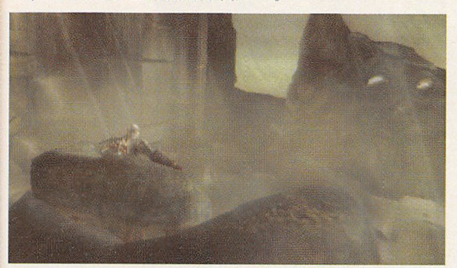
↑在游戏中斯库拉的形象基本上符合神话中所描述的样子，不过我是数不过来手到底有多少只了。

经过一番鏖战之后，斯库拉渐渐不支，先是左眼

睑下挂彩，随后一支复眼也跟着不保，最后更是被奎托斯从外部强行把一柄贯穿了下颚的长矛生生横着拔了出去。在豁嘴之后，斯库拉再是不忿也只有先行撤退的份了。



少了拦路虎之后，奎托斯继续前行前往阿特兰蒂斯之城（City of Atlantis），其间斯库拉又窜出来想吓人玩，结果只能是断肢数再次加一。



在到达城市之前，奎托斯在一个隧道尽头发现了塔那托斯神殿的入口死亡之门（Death gate），但是现在还无法通过。

The Temple of Thanatos, the God of Death. A vestige of a long forgotten time. Erected before the rule of Olympians, this temple was not a placed here by mortal hands. Within its walls lay a passage to the Domain of Death.

死神塔那托斯之殿，一座长久以来被淡忘了的历史之遗迹。在奥林匹斯统治时代之前，这所不被凡人所触及的神殿就已矗立于此。在其墙内存在着一条导往死亡领域的通道。

死亡之门

The Temple of Thanatos, the God of Death. Within its walls lies the entrance to a world that no mortal dares entre. He who possesses the Skull of Keres will be granted safe passage through the Death Gate.

死神塔那托斯之殿，在其墙内有着从无凡人敢于犯境之所的入口。只有拥有凯瑞斯头骨的人才可通行无阻。

死神塔那托斯和掌管死亡命运（Death Fates）的女性死灵凯瑞斯同为夜晚女神倪克斯（Nyx）的后代，它们的兄弟姐妹还包括命运三姐妹，睡眠（Sleep）之神许普诺斯（Hypnos），以及奥林匹斯之链中的幕后黑手梦境（Dreams）之神摩耳甫斯（Morpheus）等等。



←在凯瑞斯往往被描述为带有锋利爪子和牙齿的嗜血黑暗生物，它们盘旋在战场上空，时刻搜寻着伤兵并肆意发动攻击。

可能很多人会对塔那托斯和冥王哈迪斯（Hades）之间的关系不是很清楚。前者是希腊神话中众多拟人化的神之一，其名字在希腊语中即意为“死亡”，哈迪斯则是掌管着人死后所在的世界——冥界（Underworld）的主神。需要提到的是哈迪斯本人并不能够决定人之生死命运，这另有其他的神来负责，当然哈迪斯也曾经为了杀掉某人而去向宙斯求助过。

顺带一提，奎托斯其实是在神话中是第二代泰坦帕拉斯（Pallas）和冥界四冥河之一斯堤克斯河的水仙女斯堤克斯（Styx）的儿子。按照希腊文法的习惯，写作克拉托斯，是希腊神话中强壮（strength）的拟人化神。

在阿特兰蒂斯城的深处，奎托斯来到了波塞冬神殿的入口。

波塞冬神殿1



As Poseidon took dominion over the Sea. He erected a monument fit to his glory. So was born the great city of Atlantis. With Lord Poseidon as their guardian, the atlanteans thrived beyond all other societies. These devout and peaceful citizens stand as a testament to mankind' s future.

当波塞冬君临四海之际，他竖立了一座符合其荣光的丰碑，雄城阿特兰蒂斯就此诞生。拥有着海神的庇佑，阿特兰蒂斯居民们生活的远比其他城邦繁荣。这些忠诚而和平的市民们佐证着人类的美好未来。

……这真是莫大的讽刺阿。海怪袭虐，杀戮四起，风暴瓢泼，好一个太平盛世……十年之后的奥林匹斯圣山顶山又何尝不是这般呢？

在神殿的门口，门上的波塞冬雕像突然诈尸了……

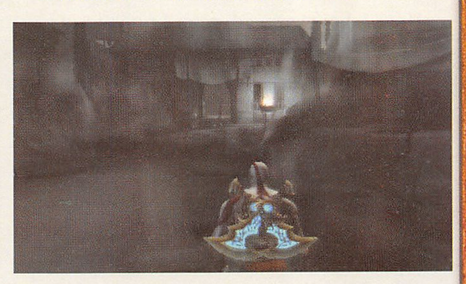
Know thyself, and your path shall be revealed.

知汝自身，汝路自明。

认识你自己"Know thyself"是刻在希腊德尔斐（Delphi）的阿波罗神庙前庭的名言。一说是苏格拉底，或是古希腊七贤中的一位所说，但是现在已经不可考具体是谁了。

无论是谁说的对奎托斯来说自然都不重要。重要的是，他自己真的认识了自己么？我们在3代里看到过他痛苦的在恐惧与希望之间的黑暗里摸索着，踽踽而行，最终走出了他自己的路。而现在，在他刚刚经历了人生的大起大落的时刻，他又当如何面对自己呢？

奎托斯推开了门，朝着阴影走了过去。



Chapter I : Matricide
第一章：弑母

He was my responsibility. It was my burden to raise him, teach him right from wrong. All who get too near him suffer or die. His wife, his child, his brother, and now me. I failed him: as a mother, as a human being. His sins are mine to bear, Punish me for his shortcomings, and grant my son redemption.

↑俄瑞斯特Orestes在杀死了自己的母亲克吕泰涅斯特拉Clytemnestra后被厄里倪厄斯Erinyes复仇三女神折磨。

他曾是我的责任，是我养育了他，教导了他是非善恶的标准。所有和他走的太近的人都会受到惩罚或者死亡，他的妻子，他的孩子，他的兄弟，然后现在是我，我辜负了他，作为母亲，作为一个人类，他的罪孽应该让我来承担，让我代替他接受惩罚吧，请允许我儿子清赎他所犯下的过错。

在阴影里，奎托斯陷入了一场幻觉中——两个斯巴达儿童一手持矛，一手持盾，相互搏击戏耍，而孩子的母亲则从房子里面走出来，让哥哥带着弟弟回家，两个孩子的名字分别是奎托斯……以及戴莫斯。

尾随三人走进房间的斯巴达战鬼则回到了现实之





中，在屋子里间的床上躺着的女人竟然是……

How I have missed you, kratos?

我是多么的想念你阿，奎托斯。

What treachery is this? … Another trick of the gods?

这是怎么一回事？…诸神的另一个把戏么？

No my son, it is me. Your father brought me here, I have waited so long.

不，儿子，是我。你的父亲把我带到了这里，我已经等你很久了。

My father?

我的父亲？

We do not have much time, kratos. Your brother does not have much time.

我们没有多少时间了，奎托斯。你的弟弟快不行了。

Deimos?

戴莫斯？

He lives. Trapped in the torment deep in Death' s domain.

他还活着。深陷在了死亡领域的折磨中。

But…he' s gone. You told me that he was…

但是…他已经死了。是你告诉我的……

I' m sorry. I had no choice but to lie. You must listen now. The temple of Ares in Sparta…Holds the secret that will lead to your brother. The road will not be easy…but you must help him. You must, Kratos…He needs you.

我很抱歉。我不得不对你撒了谎，你现在必须要听我说。在斯巴达的阿瑞斯神殿里，有着将会带你通往你弟弟的秘密，这条道路不会轻松…但是你必须去拯救他。你一定要，奎托斯……他需要你。

This…cannot be. WHY? Why would you do this?

这…是不可能的。为什么？为什么你要这样做？

Your father forbid me to tell you.

你父亲禁止我告诉你。

My father? Who is my father?

我父亲？谁是我父亲？

卡利斯托（Callisto）犹豫了片刻，随后挣扎着坐起身来，俯在奎托斯耳旁喃喃的道出了一个名字。斯巴达战士的瞳孔在霎那间瞠大了几许，仿佛是无论如何也不能接受……

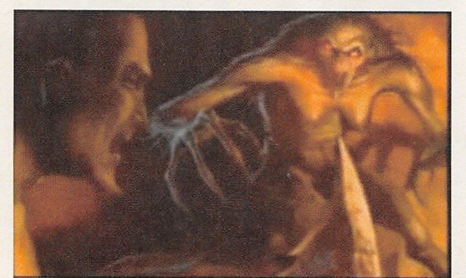
就在战神还没有来得及反应的时候，卡利斯托竟然身体剧烈扭曲了起来，随后变成了一只狰狞的巨兽，比她那本已魁梧的儿子还要高出半身有余……



奎托斯的母亲远在一代战神推出的时候，就在三段隐藏影片之一，《被揭示的秘密A Secret Revealed》中出现过，在这段影片里她被诅咒不能说出奎托斯父亲的名字，但在临死前奎托斯要求母亲告诉自己真相，母亲答应了，那诅咒使得她变成了一只怪物，在奎托斯把刀插进怪物的心脏后，垂死的母亲恢复了神智，“宙斯”，那是她最后的话语。



虽然到就实际游戏的情况来看，三段隐藏影片分别对应的三个人，奎托斯的祖父克洛诺斯（Cronos），母亲卡利斯托（Callisto）和弟弟戴莫斯（Deimos）的故事都与影片中的说法有着出入，



但是当时战神1代的时候，游戏制作小组就已经想到了如此多的发展动力依然是值得赞叹的。而且虽说有些出入，但是基本上还是按照影片的思路所走的，至少我在看到卡利斯托和奎托斯开始这一段对话的时候，就已经知道了她将会不可避免的变成一只怪兽了。

战神家庭之谜

奎托斯一家五口人至此名字全部揭晓。奎托斯本人就不说了，母亲卡利斯托（Callisto），弟弟戴莫斯（Deimos），妻子吕珊德拉（Lysandra），女儿卡利俄佩（Calliope）。这些名字都在希腊神话中有其原形，下面将一一介绍。相对的，先给大家补充几个单词，不过不要到处随便乱用啊……

Patricide，弑父亲
Matricide，弑母亲
Fratricide，弑兄弟
Sororicide，弑姐妹
Uxoricide，弑妻子
Filicide，弑子女
Avunculicide，弑叔父
Regicide，弑君王
Suicide，自弑

【妻子吕珊德拉】

基本上来说，奎托斯的人生是很圆满的了……其中有几项他还是惯犯。

吕珊德拉（Lysandra，前三世纪）在希腊历史上确有其人。她是埃及托勒密王朝创建者，托勒密一世•索塔尔（Ptolemy I Soter）的女儿。她先嫁给了马其顿国王亚历山大五世（Alexander V of Macedon），其死后改嫁给色雷斯国王利西马科斯（Lysimachus）的长子阿加托克利斯（Agathocles）。她的第二任丈夫被继母陷害，最终利西马科斯下令杀死了自己的长子。吕珊德拉随后带着孩子逃往亚洲，寻求塞琉古一世（Seleucus I）的庇护。塞琉古一世认为这是扫除最后一个敌手，结束漫长的继业者战争，一统小亚细亚（Anatolia）的绝好机会，旋即兵犯色雷斯。根据记载，两个年迈的国王曾互相单挑，利西马科斯最终被标枪射杀，塞琉古一世统一了小亚细亚。但是好景不长，托勒密一世的儿子托勒密二世•克劳诺斯（Ptolemy Keraunos）很快就派人把他刺杀了。至此吕珊德拉和她的后代也下落不明。

讽刺的是，克劳诺斯的统治仅仅持续了一年的时间，高卢人便穿过了马其顿及希腊，入侵小亚细亚，克劳诺斯很快就被杀死。之后小亚细亚及埃及持续动荡了将近两个世纪，直到公元前64年，格奈乌斯•庞培（Gnaeus Pompeius）征服了塞琉古帝国。

更加讽刺的是，庞培在公元前48年元老院的争权夺利中败于尤利乌斯•恺撒（Julius Caesar），逃向埃及，在那里被苟延残喘的托勒密十二世奥勒忒斯（Ptolemy XII Auletes）处死。而凯撒则在四年后的公元前44年被元老院刺杀，其养子屋大维（Octavius）在公元前30年最终征服了埃及，艳后克娄巴特拉七世（Cleopatra VII）自杀，凯撒的儿子凯撒里昂（Caesarion）被其下令杀害。屋大维最终成为了罗马帝国的开国君主。只是那时候，他的名字改为了：盖乌斯•奥古斯都（Gaius Augustus）。

25年后，公元前5年，耶稣诞生。

以上资料的后半段乍看之下与战神系列没有太多的关系，但在2代命运神殿the Temple of the Fates里，至圣处Inner Sanctum的三张壁画多少给战神的后话提供了一个思路：

The all consuming struggle between the Titans and the Olympians rages on.

泰坦与奥林匹斯众神之间毁天灭地的斗争持续进行着。

A lone soul surveys the wake of carnage that surrounds him.

一个孤独的魂灵环顾屠戮过后的惨景。

Three Travelers heading to an unknown destiny.

三名旅者驶向未知的命运。

前两张印证了战神3代的过程和结局。而如果你对耶稣的故事多少有个认知的话，应该可以理解最后一张图片所指的是东方三贤者（The Three WiseMen）：梅尔基奥Melchior，卡斯珀Caspar，巴尔萨泽Balthasar。参见圣婴耶稣基督这一故事。

可以把战神系列指向圣童降临的迹象还有三点：首先，在3代的最后奥林匹斯诸神集体领便当的故事也印证着在希腊神话后，基督教和其他宗教逐渐出现在了历史舞台之上。而奎托斯和耶稣的相同之处还在于，同为神之子，并通过将“希望”传达给众生这一方式拯救了人类。其次，2代中奎托斯的三种副武器之一，命运之矛（Spear of Destiny）也是在耶稣被钉上十字架的时候刺穿其身体的武器，只不过在圣经里它被称为：朗基努斯（Longinus）。最后一点则是3代的发售日期是3月 16日，虽然不能确定是不是游戏制作者有意为之，但圣经中约翰福音3章16节在西方可不是一般的出名，其内容被我用在了本文的引语中，在这里复制一下：

"For God so loved the world, that he gave his only begotten Son, that whosoever believeth in him should not perish, but have everlasting life."

"神爱世人，甚至将他的独生子赐给他们，叫一切信他的，不至灭亡，反得永生。"

【女儿卡利俄佩】

以上的种种只是截至到目前，各种说法中最有说服力的一种。当然，作者只是在陈述观点，相信与否当由读者自决。

卡利俄佩（Calliope）的名字源于宙斯和记忆女神谟涅摩叙涅（Mnemosyne）的九位女儿中的长女。这九位女儿在希腊神话中掌管音乐，诗歌，舞蹈等等，在希腊她们被统称为缪斯（Muse），在中国我们称之为文体委员……谟涅摩叙涅和克洛诺斯同属第一代十二泰坦之一。卡利俄佩负责的是史诗诗歌。



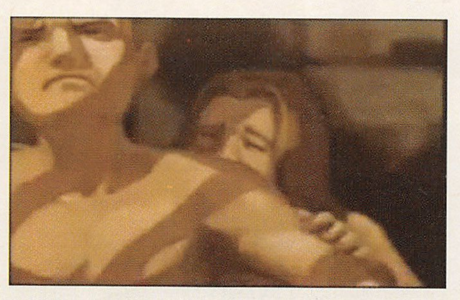
↑奎托斯对于自己妻女的爱是毋庸置疑的，也正因为如此，阿瑞斯才会设局让这个战士亲手杀死了她们...

奎托斯所杀死的妻女骨灰作为诅咒，永世附着在了其皮肤上，让他罪恶的事迹被所有人所知晓——苍白如灰。斯巴达战鬼（Ghost of Sparta）从此诞生。而他所做过的那些恶迹，每晚以噩梦的形式不停的折磨着奎托斯……即使成为了众神的仆从，即使成为了战神，即使杀死了复仇路上一切的阻拦，直至今日那些噩梦也从未消失过。

【弟弟戴莫斯】

戴莫斯（Deimos）在希腊神话中是战神阿瑞斯（Ares）和爱神阿佛洛狄忒（Aphrodite）的二儿子，其名字在希腊语中是"恐惧Dread"的意思。顺带一提，大儿子的名字是福波斯（Phobos），"惊恐Fear"。两位在天文学中分别代表着火卫一和火卫二。

"奎托斯有个弟弟"是一件流传以久的故事，前面提到的1代隐藏影片中的《野兽的诞生（The birth of the beast）》中他便闪亮登场。当时说的是，他由于经受不起斯巴达那种过于野蛮和激进的训练方



式而过早的夭折了，但是却在哈迪斯的领域里面一直等待着向抛弃他的哥哥复仇的机会。

至于本作中他的故事与此说法的出入，我们后面将到了的地方在细说。另外在天文学和希腊神学中，Deimos的正确翻译应当为"得摩斯"，但是由于"戴莫斯"的译法已经被普遍接受并且使用，于是本文也就从善如流了。最后再补充一件有趣的事情，Deimos（恐惧）这名字如果变为Demos（人民），和kratos（力量）结合在一起，就成为了Democracy（民主），我相信可能这也是制作组会安排他叫这名字的原因之一吧。

【母亲卡利斯托】

卡利斯托（Callisto）在神话里还真就是宙斯的情人之一。她原本是月亮和狩猎女神阿耳忒弥斯（Artemis）的众多随从，宁芙仙子（Nymph）之一。作为女神的追随者，她守誓要永葆贞节，但是宙斯化身成为了阿耳忒弥斯的模样，进而诱惑了卡利斯托。事后愤怒的阿耳忒弥斯将卡利斯托变为了一头熊，她随后产下一子阿卡（Arcas）。

善妒的天后赫拉（Hera）觉得仍然不够满足，宙斯被迫把这个儿子藏到了卡利斯托父亲吕卡翁（Lycaon）所统治的国家阿卡迪亚（Arcadia）。但是吕卡翁是个非常头脑不正常的疯子，没过多久他就把阿卡剁成了碎肉，并祭祀给宙斯来试探宙斯是不是真正的无所不知。这种渎神的行为自然遭到了宙斯的愤怒，他用闪电把吕卡翁的四十九个儿子全部劈死，并把吕卡翁变成了世界上第一只狼人，这也是狼人的一种英文写法（Lycan）的词源。

宙斯随后把阿卡复活并让其做了阿卡迪亚的国王。阿卡很快就成为了全国最好的猎手。在一次外出打猎的时候，阿卡遇到了自己的母亲卡利斯托，但是后者在他眼里只是一只硕大的母熊。为了避免发生自弑母的惨剧，宙斯将阿卡变成了一只小熊，于是母子得以相认。宙斯事后将这对母子提升到了空中，成为了今天我们所熟知的大熊星座（Ursa Major）和小熊星座（Ursa Minor）。

另外Callisto也是木星最大最亮的四颗卫星，伽

利略卫星中的一颗。顺带一提，因为木星所代表的朱庇特（Jupiter）——即宙斯在罗马神话中的对应，这四颗卫星也都由宙斯的情人所命名：木卫一伊俄（Io），木卫二欧罗巴（Europa），木卫四卡利斯托（Callisto）。至于木卫三伽倪墨得斯（Ganymede）则是美少年，因为宙斯对他的喜爱，亲自变成老鹰把他抢上了奥林匹斯让其为众神司酒……

可以说让战神的母亲叫卡利斯托是制作小组的良苦用心。因为在神话里，阿卡差一点就杀死了自己的母亲，而在游戏里，同为卡利斯托儿子的奎托斯……

Finally, I am free. Find your brother… Kratos. Go to… Sparta…Find Deimos. He… needs you.

终于…我解脱了。去找到你的弟弟，奎托斯，回到斯巴达去…找到戴莫斯。他需要你……

Mother! What have I done…

母亲！我都做了什么……

With her last breath, she released the weight of her burden and finally found the peace she had long sought. But for Kratos, this rage was almost palpable. Fate had once again pushed him to the brink of madness.

在咽下最后一口气后，她终于从压在她肩头的负担中解脱了出来，并且找到了内心苦觅多时的宁和。但是对奎托斯来说，这忿怒几可触及。命运再一次把他逼到了疯狂的边缘。

在希腊神话中，有三个主题是我们现代人所不能接受，但是在当时还可以随便写在神话中让大家看的，分别是弑父（Patricide），乱伦（Incest）和兽交（Bestiality）。但是，即使如此开放的希腊神话，也依然有其禁忌，而弑母（Matricide）绝对是禁中之禁。希腊神话中敢于对此禁忌挑战的仅有两例，皆出自悲剧之父埃斯库罗斯（Aeschylus）笔下。

第一个是在《七将攻忒拜（Seven Against Thebes）》中，安菲阿拉俄斯（Amphiaraus）被其妻子厄里费勒（Eriphyle）怂恿，明知此行不详却只能参战，最终战败身死。而他临行前嘱咐过自己的大儿子阿尔克迈翁（Alcmaeon）为自己报仇。于是阿尔克迈翁杀死了自己的不忠于父亲的母亲，但随后被复仇三女神厄里倪厄斯（Erinyes）折磨的发了疯，几经周折才得以洗脱罪名。

第二个则是在《欧墨尼得斯（Eumenides）》中，特洛伊战争的发动者阿伽门农（Agamemnon）的妻子克吕泰涅斯特拉（Clytemnestra）因其在出征时得罪了狩猎女神阿耳忒弥斯，阿伽门农一长女伊菲革涅亚（Iphigeni）献祭而怀恨在心，与情人埃癸斯托斯（Aegisthus）一起谋害了他。其子俄瑞斯忒斯（Orestes）为父报仇，杀死了母亲，同样的他受到了厄里倪厄斯的折磨。本章最开始引用的油画就是讲述的这个故事。

埃斯库罗斯之所以敢这样写，一来是这两个儿子都师出有名，二来是希腊社会在逐渐从母权制走向父权制。在第二个故事的最后，俄瑞斯忒斯被人民所审判，但争执之下得不出结论，雅典娜出面宣判了俄瑞斯忒斯无罪，原因之一便是雅典娜自己是从宙斯的头痛中诞生的，她本人没有母亲只有父亲。

（其实就雅典娜的出处也是有不同的说法。在公元前700年左右，神谱的版本中，雅典娜是希腊拟人化神“智慧”墨提斯（Metis）单性繁殖的产物，到了埃斯库罗斯的时代（公元前500年左右），神话变为了墨提斯和宙斯相结合，但是宙斯在她怀孕的时候，听到了盖娅的神谕说他们的第一个孩子将是个女孩，其智力和力量将匹敌宙斯本人；而下一个男孩将重演他父亲宙斯及祖父克洛诺斯的经历，推翻自己的父亲来夺走王位。宙斯为了避免这一结果，把墨提斯变成了一只苍蝇并吞了下去，但即使这样还是无法阻止雅典娜的诞生。宙斯在吞下苍蝇后开始头疼到无法忍受的程度，最后普罗米修斯（Prometheus），匠神赫菲斯托斯（Hephaestus）和神使赫耳墨斯（Hermes）三人联合出了主意，由赫菲斯托斯用大斧劈开了他的颅骨，雅典娜就此诞生。两个版本的转化也完成了由“女人创造”到“男人创造”的过程）。

后话就有些远了，但是无论如何说明了一个事情，那就是弑母是一种巨大的罪孽……何况奎托斯并不像他那些有着充足理由的“朋友”们那样。毫无疑问，这种罪将会引来复仇女神厄里倪厄斯（Erinyes）的报复（卡利斯托在死后到了冥界，她依然挂念着自己的儿子，并且极度自责。在这里她留下一段讯息，在3代中奎托斯可以在流程中找到母亲的这段笔记）。

波塞冬神殿2



奎托斯在波塞冬神庙中继续前行，在尽头的平台上，斯库拉又来捣乱了。这一次他把奎托斯拖下了海中，一人一兽顺流游进了阿特兰蒂斯的地下部分。这里弥漫着高温的岩浆，奎托斯奋力一击再一次打退了斯库拉。



前往存盘点可以得知此地是迈萨纳火山（Methena Volcano）。在地图上可以看到其位于雅典西南部的一个半岛上。

在不远处，此地的工头拉内乌斯（Lanaeus）正在督促手下的工人给机械减压，但是显然奎托斯此时完全无法理解他在干什么。

拉内乌斯显然是Ready At Dawn的最高智慧结晶，因为我完全找不到他的任何资料。I repeat，完全，找不到，任何，资料。我坚信高手在民间，有谁要是找到了请一定告诉我，现在我只能把他当作原创人物来对待了。

经过持续的攀岩之后奎托斯来到了火山口（The Caldera）。如果说刚才还不能理解什么叫“减压”的话，现在奎托斯已经开始有个思路了……而他该做的事情则是……

You there! Stay away from that!

嘿你！远离那里！

就在奎托斯走向一旁紧闭的大门时，拉内乌斯从二楼的平台走出来，想要喝止奎托斯。但显然光头是没有听进去……

Stop! You will bring the fury of the moutain and kill us all! I will not watch you destroy my work!

停下来！你会招致火山的愤怒并害死我们所有人！我是不会坐视你破坏我的工作不管的！

在通道尽头，奎托斯遇到了被囚于此处的熔岩泰坦锡拉（Thera）。



It has been long since our kind waited for the one destined to free us. Gaia foretold of our salvation, Ghost of Sparta.

吾辈已经等待那个注定要来解放吾等的人很久了，奎托斯。盖娅预示了吾等的救赎。

I have not come here for you or your kind.

我并不是为了你们才来这里的。

Do not be so na?ve, Kratos. Your path led you to me. You need my help.

不要这么天真，奎托斯。你的征途把你带到了我的面前，你会需要我的帮助的。

I need nothing from you, thera.

我对你没有任何需求，锡拉。

If you do not free me then you will share my fate. You will die here, with me. Free me. Free me and my power will be yours. Without it, we will both remain prisoners of our torments.

如果你不解放我，那你将会和我的下场一样。你会死在这里，与我一起。解放我！解放我，我的力量就会是你的了！没有这力量的话，我们都会沦为我们所受苦难的囚徒。

虽然奎托斯对锡拉这装熟魔人没有任何好感，但是他身上的“锡拉之祸根（Thera’s Bane）”是唯一能够打破此地某些门障的道具，因此奎托斯还是帮助其打碎了枷锁。

首先要说的是锡拉并不是泰坦的名字，而是雅典东南方向200公里的爱琴海上圣托里尼（Santorini）火山岛环中最大的岛，距今3500年前这里曾经有过一场异常猛烈的火山爆发，冲天而起几百米厚的火山灰和汹涌向四周扩展的一百英尺高的巨浪，间接的导致了其南方克里特岛（Crete）上米诺斯文明（Minoan civilization）的消亡。

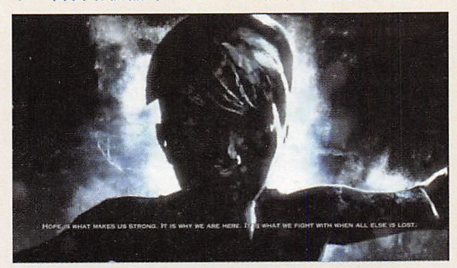


↑另外请不要把锡拉和3代里登场过的火焰泰坦珀耳塞斯Perses相混淆，后者可是神话里面名正言顺存在的。

这次火山爆发所带来的洪水灾难是希腊神话中三次洪水中的第二次，普罗米修斯（Prometheus）和厄庇墨透斯（Epimetheus）兄弟两人的后代杜卡利翁（Deucalion）和皮拉（Pyrrha）是这次洪水的幸存者，两人根据宙斯的神喻“将地母的骨头（石头）抛向背后”重新创造了人类，杜卡利翁抛出的石头成为了男人，皮拉抛出的成为了女人。于是希腊文明得以延续。

更加有趣的是，柏拉图认为正是由于这场火山爆发导致了阿特兰蒂斯大陆的沉没。即是说奎托斯即将......

拉内乌斯显然已经彻底被奎托斯气发飚了（蠢货！看看你都干了些什么！纳命来吧！），不过在掂量了一下自己的体格后，他决定还是君子动口，小人动手比较好一些。于是转动手旁的机关，启动了一台自动机器（Automaton）来和奎托斯较量。



自动机器（Automaton）顾名思义，就是可以自行运转工作的东西。在希腊神话里从不缺乏自动机器的传说。3代登场的代达罗斯（Daedalus）曾用水银把他的声音储存在雕像里，而匠神赫菲斯托斯（Hephaestus）更是创造了看守宙斯情人——腓尼基公主欧罗巴（Europa，木卫二，还记得么）的青铜巨像塔罗斯（Talos）以及世界上第一个女人：潘多拉（Pandora）。

Kratos：据说你很有潜力？

Automaton：是的，那又怎样？

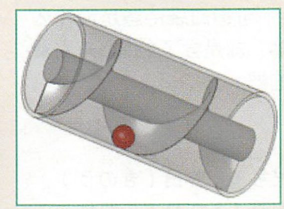
Automaton话音未落，只见Kratos手起刀落，Automaton的大好头颅飞上了空中。

Kratos仰望着漫天血雨，喃喃自语：曾经我也很有潜力，唉！

闯关成功的奎托斯继续前行，逐渐接近了火山口顶部。

The Archimedean Screw was created to transfer water from low to high ground. The Atlanteans improved upon this tecknology by crafting screws out of a rare nearly indestructible mineral that could withstand high temperatures. They placed these screws at key locations inside the Volcano to channel the pressure building within, in the hopes of preventing an eruption that could destroy Atlantis and mark the end of their great civilization.

阿基米德式螺旋抽水机是用于把低处的水运往高出的。阿特兰蒂斯人通过使用一种近乎不可毁坏并可抵御高温的稀有矿物来锻造螺旋，改进了这一技术。他们把这些螺旋抽水机设立在了火山内侧的关键部位上来引导内部压力外流，冀望于这样做可以阻止那会毁灭阿特兰蒂斯以及他们强大文明的火山爆发。



Sigh，下次这么重要的文件请不要随手乱丢，你在一个螺旋旁边放这种文件给奎托斯看，那不是找他来进行破坏行动么。当然，奎托斯就算不看这些文件，也会为了多积攒点红魂破坏这些螺旋的......至于阿基米德式螺旋抽水机是什么，看图说话吧。

就在奎托斯即将进入熔火之心（Molten Core）开始积攒红魂的时候……我是说在火山核心的时候，斯库拉再再再一次从岩浆里面窜出来吓人玩……不过这一次显然是有点玩过了，奎托斯在一系列激情QTE之后用一根螺旋刺穿了水怪的头骨，后者再起不能……

在扫除了最后一个障碍之后，奎托斯加紧了自己的逃生步伐，千钧一发间，战神绝地脱险。



The battle with Scylla had shaken the very foundation of Poseidon' s kingdom. Atlantis is sinking.

与斯库拉的战斗动摇了整个波塞冬国度的根基。阿特兰蒂斯正在不断下沉。

But that mattered little to the Ghost of Sparta.

但是对于斯巴达战鬼来说，这根本就微不足道…

（未完待续）

哎呀，上期刚好赶上最忙的时候，所以日本语教室的字数不够，导致主编大人不得不临时动用凑字补丁（也就是那张明信片）来敷衍了事，口袋在这里给大家赔不是了——既然说到赔不是，那就即兴来一句非常有诚意的道歉用语吧，其程度仅次于剖腹哦，大家要慎用了：申（もう）し訳（わけ）御座（ござ）いませんでした！

第七课

上个月，某神秘集团组织去杭州出差（顺便旅游），怎奈天公不作美，着实让大家领略了一番江南细雨的风情……如果是古时候，文人骚客们肯定会说：诗意呀诗意——之类的话，可惜口袋诗意是没什么感觉，不过“湿意”却是尝了个饱。来看看大家是怎样讨论的吧：

例文：

友達（ともだち）：昨日（きのう）、小雨（こさめ）が降（ふ）りましたね。

ポケット姉（ねえ）ちゃん：ええ、でも今（いま）もう止（や）みました。

友達：この二三日（にさんにち）も悪（わる）い天気（てんき）ですね。

ポケット姉ちゃん：そうですよ。天気異常（いじょう）ですから、風邪（かぜ）を引（ひ）かないように、ご注意（ちゅうい）して下（くだ）さいよ。

生词：

降（ふ）る：雨、雪等降下，落下。动词。

止（や）む：停止。动词。

悪（わる）い：坏的，不好的。形容词。

引（ひ）く：拉，扯，如果说患了感冒就是“風邪を引く”。

下（くだ）さる：表示敬意和请求，翻译成“请……”。辅动词。

译文：

朋友：昨天下小雨了吧。

口袋姐：嗯，不过现在已经停了。

朋友：这两三天的天气都不怎么样啊。

口袋姐：是啊，因为天气不好，所以要注意别感冒哦。

说明：

先说一下，由于下雨是自然现象，所以は得用が来代替，代表自然现象或者生理现象的发生。另外要强调一句，最后那句“引かないように”是后面要学的一种动词变化，叫做“未然形”，在这里就不多说了，大家只知道句子意思就好，以后会做详细讲解的。

好啦，关于杭州行的话题就到此为止吧，我们这节课来讲讲新语法：存在句，即“某物在某处”或者“某处有某物”。

文/口袋



有，在	区别	举例
ある あります ありません ありました ありませんでした	无生命的，包括植物	財布（さいふ）の中（なか）にお金（かね）があります。 译文：钱包里有钱。
いる います いません いました いませんでした	有生命的，例如人或动物	森（もり）減少（げんしょう）ので、鳥（とり）も殆（ほとん）どいません。 译文：由于森林的减少，鸟类也几乎绝迹了。

下面请看这张图片，我们来个"即兴看图说话"：



例文：

ここはポケット姉ちゃんの部屋（へや）です。部屋にドアと窓（まど）があります。ドアの前（まえ）の床（ゆか）にカーペットがあります。カーペットの傍（そば）に籠（かご）があります。その籠の横（よこ）に椅子（いす）があります。椅子の後ろに鞄（かばん）があります。そして椅子の上（うえ）に可愛（かわい）いペット一匹（いっぴき）がいます。何（なん）のペットですか、猫（ねこ）ですか、犬（いぬ）ですか。ポケット姉ちゃん自身（じしん）も判（わか）りません。では、部屋の中（なか）に他（ほか）に何（なに）がありますか。テレビや、ＦＣや、時計（とけい）などがありますよ。ちなみに、あるものは床にありますね、それは何ですか？ほら、一緒（いっしょ）にゴミを集（あつ）めましょう！ええと、掃除機（そうじき）はどこでしたかな...

生词：

金（かね）：金钱，有钱人被称为"お金（かね）持（も）ち"，直译为"拿着钱的"囧

森（もり）：森林。

鳥（とり）：鸟，鸟类。鸡的发音也一样，不过写法是"鶏"，例如吃烤肉时的"鶏（とり）肉（にく）"。

殆（ほとん）ど：后面跟否定形式表示"几乎"的意思。

ドア：外来语，DOOR，房间装合页的普通门。门还有很多种，例如"門（もん）"是指户外院子的大铁门或木门什么的，而"玄関（げんかん）"是指建筑的入口大门，另外"扉（とびら）"一般指和式的拉门。

窓（まど）：窗户，如果是心灵的窗口则是"心（こころ）の窓"。

床（ゆか）：地板……口袋所在的汉化组有次招人，一个应募来的翻译竟然把这个照搬成床了，整个句子变成：床上有一双染血的拖鞋……（抖）……

判（わか）る：辨别，分辨。动词。

译文：这里是口袋姐的房间。房间里有门窗，门前面的地板上有一块地毯。地摊旁边有个篮子。篮子侧面有一把椅子。椅子后面有个包包。另外椅子上面还有一只可爱的宠物。那到底是什么宠物啊？是猫还是狗呢？口袋姐自己也搞不清楚。那么，房间里还有些什么东西呢？还有电视啊、FC游戏机啊、挂钟什么的哦。顺便说一句，地板上还有些东西，那是什么呢？好啦，一起来收拾垃圾吧！呃……吸尘器哪去了来着？

苹果时尚潮流

iPhone新媒体游戏



“世界上最远的距离就是我们俩一起出去买苹果，你去买苹果4代，我去买4袋苹果。”这是最近流行的网络语，确实能反映出现况——贫富差距。不光是iPhone出到4代，看看苹果产品的更新速度就怕了，iTouch前两代基本已经淘汰，现在是个画面华丽点儿的新游戏就要求必须3代以上才能运行；那个号称大号iTouch的iPad刚出一年，2代的消息就来了。大家蛋定吧。没钱看看杂志解馋就完了……有手机用的话，攒钱买3DS是正事。 文/剑纹

据传iPad2代将于2011年第一季度发布？

根据Digitimes网站的报道，苹果的iPad 2代“World iPad”将于2011年一季度全面发布（1月-3月）。目前苹果已锁定三家iPad 2零件供应商，这三家公司是Ibiden、Tripod以及TTM，并将在二月份新增四家供应商。据说这三家供货商已获得了苹果的最终认证，将从今年12个月开始生产iPad2使用的多芯片模块。



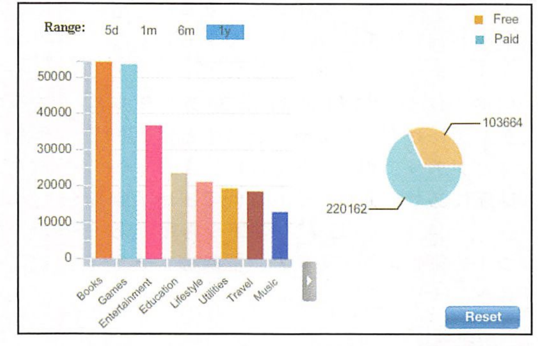
据传闻iPad 2将同时支持GSM和CDMA网络，配备可用于FaceTime视频通话的正面摄像头、更快的处理器、容量更大的内存、mini-USB接口以及“智能边框”功能。根据目前的信息，新iPad的外形和一代基本一样。

苹果在线商城App Store上的程序数量超过30万！

根据Mobclix网站的统计，10月18日苹果的在线程序商店App Store上面的程序总数已经超过30万，准确的数量是301240个！这是什么概念，如果这个数字不变的话，就算你一天玩一个，要800多年才能全部玩一遍……（当然这还是30万保持不变的情况。）

这个数字包括所有免费和付费的游戏和非游戏程序，还有App Store上被闲置的程序。而App Store的程序数量一直以迅猛的速度增长，到今年11月19日，根据Mobclix网站的统计，上面已经有219263个付费程序和102768个免费程序，总计322031个程序。

一个月就增加了将近2万8千个程序！除了给力，没有词能够形容App Store的火爆了。在这30万个程序中，游戏的数量排第二，占全部程序总数的16.5%（53261个），排第一是电子书16.8%（53995个），教育类软件占11.3%（36437个）排第三。不过Mobclix网站的统计包含了被闲置的程序，所以和其他统计网站的数据可能有差异。但无论如何，App Store的程序数量绝对是最高的，和对手Android相比，程序数量明显多很多（目前Android也达到10万个程序了）。



医学砖家称常玩iPad或其他触摸屏设备可致手指肌肉萎缩



砖家最近说了，经常使用触摸式屏幕的电子设备容易导致手指肌肉萎缩，或者指腱鞘炎，或者腕管综合症……

来自香港大公报的报道，某女士在广华医院治疗手指不适症状，医生检查后认为是她每天晚上玩4，5个小时iPAD导致手部损伤。物理治疗部门经理冯振威表示，“狂按狂扫”的动作会令手部出现慢性劳损，“手指拨上会影响伸肌，拨下则牵连屈肌”。简单说就是用触摸屏电子设备容易导致手指、手肘或者颈部受损。然后用不小的篇幅介绍说他们的医院每年这种情况的求诊人数达5千，用他们发明的某手指疗法就治好了……

当然砖家前面说得还是有道理的，过去使用滑来滑去的电子设备确实容易不小心伤到手部，或者造成慢性疲劳损伤。而报纸上这条消息的后面就蛋疼了，变成了赤裸裸的枪手广告。

日本人开发了iPhone物理按键让你玩iPhone游戏不再蛋疼

不管iPhone的游戏如何，传统掌机玩家都能找到一个理由吐槽，那就是触摸玩游戏蛋疼。和NDS具有触摸屏不同，iPhone没有物理按键，玩游戏只能触摸或者来回晃动。

有日本商人很机灵，想到了一个创意弥补手感的缺陷。就是使用一套很薄的塑料按键，可以贴在iPhone的屏幕上。相当于给iPhone安装了物理按键。效果如何呢？有机会我倒是想试试。



关注软件，iPhone游戏动态

id和Epic将引擎大战的平台转移到苹果平台

id公司和Epic公司是PC游戏制造商，并且同是3D引擎开发的老大哥。前者的Quake引擎前些年很强势，后者的虚幻引擎如今在业界更是顶级3D引擎的代表，有众多游戏公司使用。不过，之前他们大战的场地是PC，有趣的是如今这两家公司一起转战到了苹果平台。

id公司最近在iPhone上推出了足以炫耀引擎的射击游戏RAGE，把iPhone游戏画面的档次提高到一个新级别。而Epic也蓄势待发，一款名叫《Infinity Blade》的美式动作RPG游戏更是惊艳，画面已经赶上家用机了。不信自己看，眼见为实，这几张画面都是游戏实际截图。



左图是id公司的《RAGE》截图，同样是id擅长的FPS类型。游戏已经推出。

右图是Epic公司的《infinity Blade》游戏截图，画面效果很强大。

让iPhone具有3D功能的眼镜My3D

3D是目前一个卖点，电影和游戏都在向这个方向努力，比如咱们期待的3DS就是裸眼3D游戏机。而已经发售的机器怎么办？解决方法是，可以用戴眼镜的方法看3D。

这个东西就是一个特殊的眼镜，名叫My3D，把iPhone或者是iTouch插在上面，号称"可以提供360度游戏体验、虚拟旅行体验以及娱乐等三维内容。它同时针对儿童及成年人用户。"这东西看着很雷人，其实是玩具大厂孩子宝公司的产品，据说开发过程中还得到了苹果的协助，并且和梦工厂、迪士尼、索尼等公司洽谈合作，计划推出3D电视网络应用。



此物售价仅仅30美元，可以说相当便宜。对此孩之宝老板解释说："别看这么便宜，但是我觉得不好卖。一是体积大，不方便携带。二是戴着比较累。另外My3D看起来有点山寨的感觉，不像iPhone产品的风格。能不能卖好，最终还得看内容了。"说的不错，这老板真是个明白人啊。

穿越了么？够冷的1961版眼保健操程序

据统计，App Store上的程序大概95%以上出自个人。也就是说，这个平台之所以这么有前途，是因为普通人都可以在上面捞一笔。这是好事，而且只有这样才能出现很多搞笑、给力的程序和游戏。这个眼保健操就是这样，自我介绍说："熟悉的音乐和口令，把您带回青葱的学生时代……为革命，保护视力，让我们一起来做眼保健操吧！"你看画面中的年代是1961年，那个时候就算10岁的孩子，如今也有59岁了（马上60大寿了）。在我国这个岁数的爷爷奶奶应该没多少玩iPhone的，更别说"为革命"了。

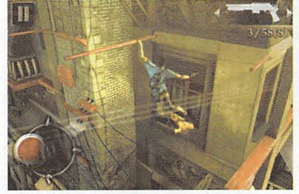
而且，话说这个时候说什么为"革命"，这作者的胆子也够大的……



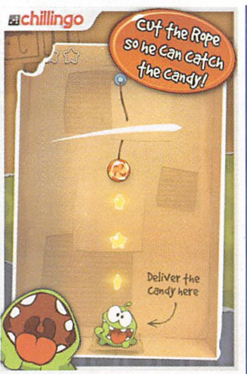


新闻短消息（苹果版）





GameLoft公司向《神秘海域》"致敬"的游戏《暗影守卫》。GL公司这招够狠。



iPhone游戏大厂Chillingo的《怪物吃糖果（Cut The Rope）》非常好玩，在此推荐。游戏也得到了大家的认可，甚至将《愤怒鸟》挤下了冠军的神坛。



有公司发明了iPhone手柄握把，和前面介绍的按键贴简直是亲兄弟……

乔布斯将拍卖1976年的苹果Apple-1电脑，起价15万英镑。这是iPod、iPad和iPhone的鼻祖，当年只出售了200台，保留至今的不超过15台。

29> 押忍！战斗！应援团

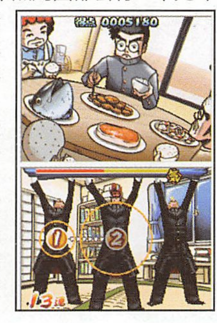
押忍！闘え！応援团



NDS
■2005.7.28
■Nintendo
■MUG
■1-2人

当NDS出现之前，纯针对触摸屏的游戏很少。当《应援团》出现以前，很少有人能想到原来音乐游戏还能这么玩。《应援团》似乎是当时NDS上最新颖，也最活用触摸屏玩法的游戏。当其他游戏制作人意识到这一点后，就出来了大量《应援团》的克隆游戏。这么多人向《应援团》“致敬”，也算是其品质高的一种表现。

游戏的玩法是看准时机点击触摸屏上显示的点，每个点周围都会有一个光环慢慢的缩小，当光环与圆点外围重合时就是点击的时机。有时候点下去之后还需要跟着屏幕上的轨迹滑动，或者尽可能快的在屏幕上画圈。这些听着挺无聊的玩法，一旦配合上音乐的节奏，就变得乐趣十足。当你手忙脚乱的点击和滑动时，多少能感受到一点拉拉队员的辛苦。



游戏另外的高明之处在于音乐和背景的结合。游戏音乐几乎都是选择的一些激昂、热血的歌曲，背景则采用日式漫画的形式，讲述一个个励志的故事。故事主人公一开始往往都是不得志，“应援团”听到他们的呼唤后立刻前往加油鼓劲。这些故事有的荒诞搞笑，有的又感人落泪，而都跟音乐结合紧密，设计极为出色。英文版Elite Beat Agents为了针对美国市场，更换了所有的歌曲和故事，对玩家来说又可算是全新的一作。游戏虽然没有上百万的销量，但是所有玩过的人都会被其独特魅力折服。

30> 洛克洛克

Loco Roco



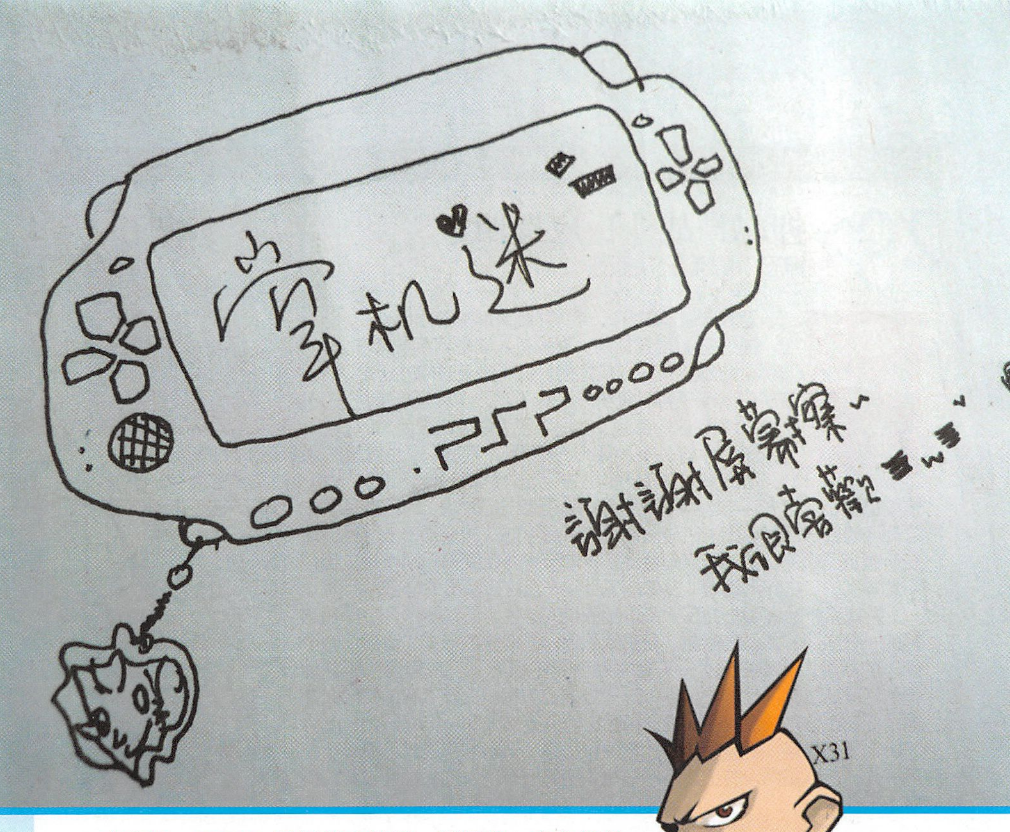
PSP
■2006.9.5
■SCE
■PUZ
■1人

如果你问一个有一定资历的PSP玩家，请他推荐一些游戏适合女孩子玩的游戏，《洛克洛克》一准在其中。但请不要误解我的意思，《洛克洛克》是一款适合所有人的游戏。跟之前的那些家用机移植游戏、复刻游戏不同，它也是一款为PSP量身定做的游戏。

游戏的玩法很简单，就是引导一些奇怪柔软的生物穿过奇形怪状的关卡，最终到达目的地。引导的方法是通过按L和R键，转动屏幕中的世界，然后让重力完成其他的工作。碰到狭窄的通道，巨大的洛克洛克又可以分裂成很多小块，非常可爱。在洛克洛克的旅途中，会有很多东西可供你收集。收集它们并不是必须的，你可以按自己的游戏习惯来定。游戏的画面使用的是很简单的2D技术，但是极丰富的色彩和自成一派的风格让人过目不忘。游戏的音乐也很轻快，而且随着音乐的进行，洛克洛克们也会跟着哼唱，你甚至能看到它们的小嘴巴在一张一合。不同种类的洛克洛克可以发出不同的声音，多种声音元素合在一起也十分有意思。



正是由于《洛克洛克》这些跟普通游戏完全不同的内容，使得人们难以忘记它，这也是为什么一说推荐PSP游戏人们都能想起它的缘故。本作在日本市场的反应不够热烈，但也有近20万的销量。欧美市场则很喜欢它，媒体也一致的好评，甚至有人说这是“任天堂做不出来的游戏中最好的一个”。



大家好，PG Bar又换我主持了，而且这一次来信很多，很多朋友的信件没办法刊登，真是抱歉啦。不少朋友都在来信中写了《怪物猎人》相关的内容，回函卡中要求增加《怪物猎人》内容的留言更加多。这一点请大家放心，虽然这些内容我们不会占用PG Bar的版面来刊登，但随着P3的发售，PG的“猎人集会所”肯定会重新打开大门，到时候各种有关的内容都可以在那里登出。另外，说不定以后会举办《怪物猎人》的联机聚会，那也是咱们读者和小编交流的好机会哦。

本期主持：硬核

PG公告栏

1，只有回函卡参加抽奖。因为信封的大小不同，对抽奖造成很大影响。

2，每期收到的回函卡数量决定抽奖活动，最多两期抽一次。获奖后我们会主动和你联系，并免费寄出奖品，不收任何费用。如果有以PG为名找你索要费用者，即为骗子。务必警惕！（这年头哪个行业都人满为患啊，先提醒一下没坏处。）

杂志预告和眼镜男

前段时间总有朋友问我们小编，某个攻略本是不是新迷出的，某个图鉴是不是我们出的等等，我们解释说“不是”、“没听说过”、“我怎么都不知道这事啊”。在此声明，目前我们只做了这一本掌机光盘月刊，还没做过其他任何增刊。虽然想做一些东西，但是怕精力不够，做出来不给力啊。

上期第一页3D眼镜使用说明中有个眼镜男特写，最近不少朋友来问这人是谁。在此透露，此人不是我们现役小编。要账、要报仇的朋友，请去某印刷厂找他。

下期是2011年第一期，小编正在筹划年度总结，包括年度游戏和杂志一年的风风雨雨经历。希望大家捧场。最后，MHP3有人联机吗？北京找我，天津找剑纹，上海找口袋（联机口袋也行？）。

怎么回事？是要我吐槽吗？啊！这样好像不太好吧！……没地方写了呀！
林龙杰

Reader's 读者信件 VIOCE

各位小编：

作业啊，晚自习啊……做得想吐。结果在打草稿时画着画着“灵感”就来咯……好久没作画啦，这么一双用来打游戏的手，就天天在写不完的练习题中饱受摧残……（换支笔，不好写……）

时间不够，就只画了剑纹小编……嗯，以后晚自习有时间再补上吧……本来是想画“萌”的，没想到越画越偏–_–。画到一半时，老师叫收作业，只好仓促结尾……抱歉啊，找时间用中性笔勾一下~（怎么今天笔这么不好写叻？）

恩，这支好点。平时写字习惯了，有点小，有点乱，望小编谅解。

在班上，一直都没什么能畅谈游戏的人，特别是女生，和她们一起，谈的就是衣服、鞋子、偶像、电视剧、韩剧……没兴趣啊……我长这么大，从没看一部偶像剧、电视剧，特别不看韩剧。因为超……讨厌韩国。我不在意穿着，衣服就是保暖、遮羞哒，何必嘛。但，作为女生这样想，在一群女生中就太不合群了……唉，人生就是ACG啊……（还得换笔……）（补充：除了日剧，因为一般都只有10集。）

最开始玩游戏是哥哥带我玩的。我4岁，他9岁。（亲哥）。玩到现在都18岁了……哥哥都开始工作了，自己明年也得高考了，好快哦。只是我玩游戏一直是地下玩，家长思想封建了，代沟太大……还是我哥哥好，7岁时他带我去玩大型，结果遇见大伯。哥哥为掩护我逃，被逮到了，惨啊。跪了5个小时，罚了一篇深刻检讨，屁股都打肿了，手也肿了……T_T，我伟大的哥哥都没把我供出来。所以，为了不让哥哥白白牺牲，我在家隐得很好，都不知道我经常拖哥哥出门是去打游戏的>_<（说得多了……因为身边没几个能聊游戏的，憋屈啊……）

不知道这么狂爱游戏的精神能坚持多久，总是要面对现实的，不能一直都沉浸于其中。但是在游戏的世界中，感受到了自己向往的一切，不后悔这么疯狂过。

最后，在此祝各位小编能够开开心心玩游戏，快快乐乐工作，健健康康生活。（祝福语也就这几句换来变去的了……）

New PG 最high。

リディア（周可凡）

PG■ 嘿嘿，给咱们写信的MM越来越多，リディアMM的这封信一共用了4种颜色的笔：绿、紫、黄、蓝，而且字体很小很工整。其观赏程度可媲美上一期的Yoki•狸MM啊。咱们男士们也加紧练练字哦，字写得好的能有效提升上PG Bar的几率。

学校里没有什么人能聊游戏，这个我想是很多人都能遇到的情况吧。咱们国家喜欢玩游戏的本来就不算多，加上人口基数大，搞不好方圆几公里就只有你和你哥哥关注游戏呢。如果再加上女生这个条件，估计范围就要扩大到几十公里了。没关系嘛，多看看咱们杂志，没事写个信。

羡慕你有这么好的哥哥，像咱小时候就没这条件，好几次被抓到现行，回去一通臭骂。不过呢，也别把家长们想得那么死脑筋啊，大家多沟通才行，不然代沟永远会在那里。当年直接把我拽出机厅的老爸，几年后当我拿到第一笔给游戏杂志投稿获得的稿费时，他也同样为我感到高兴。所以就像你说的，不能一直“沉浸”在游戏中，也要适时跳出来。当你在学业上有了一点成就，就能证明喜欢玩游戏并不是坏事。

Dear NPG：

终于再一次给NPG写信了，上次写还是第一期写的呢。

9月3日，军训归来，在各位教官的严格训练下，本人回来了。本来就不白，这下变得更黑了。每天早上5点到10点，机械化生活，累还不说，还给我们集体剃圆寸了，三毫米……回学校一看，我靠，一帮小流氓……给我们剪头的是军营食堂里一给盛饭的哥们，无语……

对于3DS和传说中的PSP2来说，鄙人更喜欢PSP2。不只是因为咱是索饭，还有其他原因。3DS的裸眼3D只能维持在一定的角度，时间久了脖子就会酸痛。支持3DS的厂商放出的宣传片怎么看怎么假。真的，即使3DS的机能相对于DSi来说进步了很多，可毕竟任社是注重游戏性而不是机能。

（王兆龙）

本来就不白，军训回来之后更黑了……高二就是累，还好有PG，闲时翻一翻，精神倍儿充沛！
王兆龙，16岁，男，北京，QQ：848825383

PG■王同学的学校比较严格啊，军训还统一剃头。食堂的兄弟剃头是不是以前拿冬瓜练习过啊？练着练着有其他的事，比如接电话，把剃刀往冬瓜上一插就走了。习惯了之后给大伙剃圆寸，中途他手机响……不过3MM确实是短了一点，我的头发都快30CM了，现在每天吃饭都吃到头发（味道不好），做完这期咱也去剃了。

至于你信中后面提到的下一代掌机问题，PSP2目前没有什么正式的消息（你可以关注我们的新闻），所以你只拿3DS来说的话不太合适吧。另外，3DS的裸眼3D是否真的会要求你时刻保持端正的坐姿，在大家没有拿到实机之前，也只能猜测而已。其实硬核还是希望大家不要搞主机分派，你可以不喜欢、不玩某台主机，但请不要到处说坏话。毕竟每台主机上都会有经典的、不错的游戏出现。你也说了任天堂重游戏性而不是机能，所以没有理由不喜欢3DS啊？其实不管家用机、掌机，归根到底咱们玩的都是游戏软件。享受自己手上的游戏，让别人去为主机问题争吵吧。

我是《掌机迷》的铁杆书迷，每辑必入。说到6月，又说到书，我有个问题想问小编们，为什么今年6月号《掌机迷》没有，在哪儿买不到？希望小编们给我们这些忠实读者一个具体答复。这件事也让我的书架上留下了一个莫大的遗憾……悲哀中。

（蔡长鑫）

PG■6月号确实哪儿也买不到，原因是因为当时我太饿，把所有的稿件都吃掉了，吃完肚子还有点饿……其实不是我干的！前两期剑纹都有提到这个问题，具体原因以后会说的，而且有可能出一期特别刊。

如果说咱们出了6月号，但你没有买到，那确实是一个遗憾。但是毕竟根本没有6月号，所以你也没有错过什么东西。要我说书架上一排的2010年《掌机迷》少一个6月，反而可算是一个亮点，让你一看到就会想起一个有趣的傻瓜编辑吃稿件的故事……最后让我们一起期待以前鼎盛时期《掌机迷》的老编辑再出一本特别刊。（这事得看剑纹，大家都来给他捐款……呃，加油吧！）

上次说的口袋+MHP创作完毕！已随本期的回函表一同寄回，写的不好，也请见谅。登不登无所谓，仅此表达对《口袋》和MHP的爱！

其实创作同人小说也是一个偶然的想法，但既然决定写了，就要把它写好！这次创作先写了第一章，如果小编觉得还不错的话，我会继续写下去。如果觉得不好，就原谅我这愚蠢的行为。

（秦扬）

PG■同人文作品收到。秦扬同学经常写东西投给我们，是老朋友了，非常感谢长久以来的支持。这次口袋+MHP的同人文写得很认真，还在最后附上了作品中的人物介绍。（现在文章已经被剑纹抢走了。）不过这封信的最后一句我不能同意，因为写同人文一点都不愚蠢啊，何来原谅一说？很多名家不都是干同人起步的么。记得当年我也是因为喜欢《机动警察》《超时空要塞》之类的动画，写过不少同人文，只是当时动漫杂志几乎没有，不然我也会寄给他们的。

不论风吹雨打，我是绝对会定期买《掌机迷》的。我最爱的书只有《掌机迷》，在我的初中生涯中，枯燥无味的学习中，只有《掌机迷》一直陪伴我，给了我不少的乐趣，如“寻宝团”、“日语学园”等等。

以前我很想写信给小编们，但是我都没有这种信念。现在，我鼓起勇气，将信写给了小编们。只希望小编们继续将《掌机迷》办下去，并且越办越好！

（李刚）

PG■李刚同学用这封信表达了他对杂志的热爱之情，我们非常感谢李刚对我们的支持！突然有一种找到依靠的感觉……（开个玩笑）

李刚说他有一台GBM，这东西当年还是挺吸引人眼球的，可惜现在已经成为非主流了吧。希望你能够顺利购买到NDSi主机，不过到了那个时候，3DS估计价格也降下来了，何不考虑购买最新的任天堂机器呢？

我是一个从07年开始看PG的一直到现在都让我无法割舍，我希望新PG能加上老PG的期数，这样可以使一些老读者感到非常亲切，所以说，拜托你们了！加上以前的期数吧！Ps..让我上次边角栏吧！我是纯爷们儿叫杨建泉，家住山东省潍坊市滨海经济开发区大家洼镇怡心小区516_301。我想说的是：狂顶N3DS，支持老任！(我这是上课打的字，我现在住校，没法出去，所以没有办法去投回函卡，望各位小编见谅）

（叛逆的鲁鲁修）

PG■这期加上期号了，甚至把你的地址也加上了，够意思吧。欢迎各位~~mm~~和基友去找杨同学。

3D眼镜很棒啊，感谢你们这个创意，让我见识到了什么是3D效果。我所住的城市就是个县级市，杂志都没得卖，能买到《掌机迷》也是每次去距离60公里的市里。基本每个月我都和同学去一次，买一些书和杂志。这次买到《掌机迷》杂志真的很高兴，拿到班里我的一个同学都疯了，他一直对3D眼镜朝思暮想。真让我得意了一把啊。再次问候众小编，祝你们身体健康，给

好久没买PG了，小编大换血啊！我好怀念猴子哥啊！不过看到了女编哦^_^，继续支持！
江云上，17岁，男，四川，QQ：514588060

我们做出好看的杂志。

PG■我们本着这么一个想法：要送赠品就送有意思的，否则还不如不送。或者以后咱PG发展起来了，把做赠品的钱用来买一些3DS啊、PSP2啊、iPhone6啊什么的，当回函卡奖品赠给大家，这多给力啊。

11月号的3D图是剑纹做的，听他说封底那个还是他的3D处女作。还听说为了验证PG印刷质量实现3D效果的可能性，他还买了很贵的3D眼镜，并拆开研究镜片，全部确定后才去定做了3D白卡纸眼镜。

读者朋友们纷纷表示效果很棒、效果还可以，我们就安心了。剑纹还说，如果以后再送一期3D眼镜，效果肯定有质的提升。



作者：Freedom（陈思吉）

边角栏来了

在回函卡的边角栏上写些什么吧！什么都可以，只要不太长。然后，你就可以在下期杂志中寻找你的足迹。就是本页下面那块地方（不只一页哦）。

如果希望保密，我们将不留你的个人信息，只把想说的话和笔名留在边角栏上。就是这样。下期见。

5，希望以后看到哪方面的内容？

6，边角栏：我要上边角栏！

寄回函卡抽奖活动





坚果iPad多用包2个

本期奖品为坚果品牌提供的iPad多功能收纳包2个，将从回函卡中抽取获奖者！

上期获奖名单公布

其实是上期和上上期的奖品，目前信件较少，所以9月号和10月号两期合并一起抽奖了。大家踊跃寄回回函卡吧，重在参与，礼轻情意重！

悠果NDS柔软收纳包
南京市　龚胡思进

悠果PSP精美收纳包
重庆市　张巧颖

4G TF卡
天津市　张翼鹏

8G记忆棒
广州市　陈幕开

对于邮政局无语了……十几号才到的书……
张全海，16岁，男，云南，QQ：476933361

Editor's Voice

~小编之页~

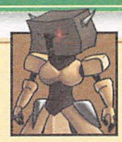
硬核

微软的Kinect出了之后去逛中关村，好多家游戏店都在演示这个东西招揽生意，看他们店员都玩得挺欢乐的。回来就听朋友说玩了Kinect，但是因为房间小空间窄，效果很不好。原来想玩Kinect，人至少要离那个摄像头1.8米，中间还不能有什么障碍。为了活动方便，人周围一定范围内自然也不能有碍事的东西，也就是说你需要准备3到4平米空旷的房间来玩Kinect，比Wii要求还过分。

想想现在玩个游戏的成本越来越高了，不但要买游戏机，还要这个那个乱七八糟的配件。PS3的体感要买摄像头和棒子，3D要买3D电视和眼镜；XBOX360的体感除了Kinect，搞不好还要买房子。记得以前的游戏机加一台小彩电就搞定了。还是掌机好，像3DS只要买一台主机，就能够享受到3D立体视了。而且没有什么倒霉的slot2，不会有什么新奇但只要用几次就没意思的配件出现。但是说不定会有slot1的配件，谁知道呢？

写这篇东西的4个小时之前刚喝完一瓶“力保健”，这类抗疲劳的东西以前从来没喝过，现在感觉一点都不抗疲劳！精神是亢奋的，但是身体无力，眼睛不舒服，这都是缺乏睡眠时的症状。再也不买了，什么力保健，还不如喝健力宝。最后，编辑部的老PSP1000这个月被我弄坏了3次，哦耶~

口袋



就如同日本语教室所言一般，口袋被某集团俘获，并押往杭州出差（兼旅游）……天气不怎么好，一直都是阴雨绵绵的，如果说春天下雨叫做梅雨，那秋天下雨叫什么？菊雨么囧

还好路上有掌机相伴，否则对我这种技术宅来说，出行就是一种痛苦的折磨——不过我坐在大巴第一排，正对着导游哥，估计他在前面兴高采烈地讲解，而我却一直捧着我家小N和小P聚精会神地挥舞拇指，对他来说也算是一种变相的摧残吧。也就是说，身在曹营心在汉？（众人语：你是说汉化的汉么？）

去过某软件公司之后，我们参观了著名的西湖、雷峰塔、灵隐寺、飞来峰、虎跑泉、丝绸市场和宋城，还去了千岛湖湿地，感觉杭帮菜真的很不合胃口……不过水还是非常好喝的，也就是说……农夫山泉，有点甜？

剑纹



（接上期）这期是新PG最后一期了，2010年的最后一期。磕磕绊绊做了一年，从1、2月合刊，到6月号神秘消失，2010年新PG一共做了10期。有辛酸，有喜悦，也有负债的压力，更多的是对内容的不满和遗憾。从第一期开始，就有读者建议小编加上总期号，但我们迟迟没加，原因一直没说，其实很简单，只有一个——不知道能坚持几期。如果沿用了期号，再死一次的话岂不是更给掌机迷这个称号丢人现眼，那样的话还不如不用。

不过时间转瞬即逝，随着手里的掌机游戏的逐渐通关，眨眼间一年的时光就过完了。又到例行年终总结的时候。这个老生常谈的行为其实并没什么意思，但必须做，对一本“新刊”来说尤其重要。老翔武去了动漫杂志社，岚枫卖掉了北京的房子把家搬到大连，当年被我挤走的天意下落不明，而每次有人问雪人的去向，我只能说他回老家结婚了。老人们四散逃往，如果你怀念过去，想在新PG中找到老PG的影子，我看是不可能了。而且从第一期开始，我们现役的几个小编就没打算让大家看到老PG的感觉。我们的理解是，杂志应该去努力追求一些什么，比如内容，比如实用性，或者想表达什么想法。但是，不延续老PG的内容又谈何容易，那么多年的经验转变成的栏目设定和内容安排，岂是说推翻就推翻的。所以这一年来，我们几个编辑一直在思索新PG的定位和如何做好。下期2011年1月号，然后2月赶上过年，我们计划将2011年1月2月合刊，就像2010年1、2月合刊一样。不同的是，这次的合刊将看到进步。一定会的。

（忘了接上期）硬核的朋友的同事的360到我手里，发现是日版110V电源；搞定变压器后，插上没反应；然后送回硬核处，检查结果是电源早就烧了。等硬核拿到D版盘，又发现此机已经刷过……至此，折腾一个多月的购机事件圆满结束。360目前硬核留着玩D版了。

平射炮



最近一直在准备新内容和明年1,2月合刊，忙得不亦乐乎。大概一个月后就能看到成果了。另外，据说有新同事要来，期待一下。貌似也是下期露面？

自从玩了《三国》，我上课有精神，吃饭也香了。
蔡长鑫，16岁，男，QQ：919086816

记有意义的一个暑假

暑假是漫长的，不过我这个暑假并不漫长。之前和一个妹子约好，暑假叫上三五个人一起出去旅游。而事实上，经过我的努力游说，那帮男男女女宁愿在家里蹲着看电脑吃冷饮也不愿意出门做一些更有意义的事。当然更多的人是对我投来一个白眼："你们小两口出去玩叫我干啥。"

哦。是的，虽然之前高中由于玩游戏玩的太过无聊，遂起邪念，追了一个女生，成为了我的女朋友。只不过对于我这个常年不知道异性和浪漫为何物的穷小子来说，这种事是最不擅长的。又不是GALGAME，攻略妹子没有参考选项。之后当然就是游戏时间没进行到下一个月，女友这个头衔之前就挂上了一个"前"字。

哦。这些过去的事就不要再提了，不过这次暑假她主动约我倒是出人意料，毕竟从bad end之后虽然没有形同陌路但是也处于不熟的阶段，而且几年来她又在不同的地方上大学，那就更没有什么交集的地方了。

哦。说起来，这次旅行最终只有我一个人从家出发，而她从她学校出发，然后约好在旅游地点相见。一般来说，两只异性的旅行，这种暧昧的事我一直觉得不会发生在我身上，但是确实是发生了，想想看两个人结伴在游乐场里游玩，坐过山车，鬼屋，吃可丽饼……当然还有晚上的烟火大会，然后自然就是合宿了……

哦。抱歉，我动画看多了……事实上现实生活中没有那么浪漫和天上掉馅饼的事。旅行我们住宿的地方分别是两边的哥哥家，我住我表哥家，她住她表哥家，其实之前我有订酒店的想法，当然还有双人大床房之类的想法，可惜还没说出来就被她以哥哥的名义噎死了。

哦。还是继续说我们的旅行吧，到达地点后成功接头，当然其实没什么难的，只不过暴热的天气让我着实的感叹了一下暑假外出确实要做好心理准备。然后就是我回表哥家洗个澡，补了个觉。顺便说一下祖国的铁路情况真是能充分的体现祖国的地大物博，不仅车开的晚点了4个小时，而且车上人多的我只能点着脚尖站了一夜。如果不是我像饿狼一样和异性出去旅游心切，我才不会买个站票。不过为了过一个有意义的暑假，也值了。

哦。对了，其实我的题目是《记有意义的一个暑假》，看我平淡无奇的流水账式的铺开整个故事，似乎对短篇的字数来说确实奢侈了点。不过马上我们的剧情就会迎来一个十分大的转折点，让整篇文章开始惊心动魄的进入我的内心活动中。

第一天旅游，我们先去了计划好的地方熟悉一下，当然那个地方很大，今天是逛不完的，最后是赶了末班地铁回去的。第二天正式开始游，而妹子提出了一个大胆的计划，逛到12点，然后坐地铁到市中心步行街，然后开始以饭后遛弯儿的方式度过一夜，早上再做第一班地铁回家。当然我是没有任何异议的，毕竟夜里和我表哥挤一张床并不是件值得高兴的事，我还得时刻提防着到现在还没找女朋友的表哥。

第二天旅游，自然就做了这个伟大的事，夜里坐着空荡荡的地铁，看着身边坐着的我曾经喜欢的人，心里突然有了一种拍电影的感觉。哦，是的，曾经喜欢的人啊，难道今夜我又可以和你发生点什么？不过我脑海中浮现了一个潇洒的自己，在妹子倒进我怀中的时候，我理智的说了一句："对不起，我还没法对你负责，而且我已经有未婚妻了，所以……"当然事实上我除了游戏技巧更加精进，高中兜里的GBA换成了NDS以外其他没有任何进化。这只不过是我一厢情愿的电影剧情而已。

不过下了地铁进入后半夜的时候，我才发现一切都如我的计划进行着。看来旅行确实是个好东西，无时无刻不存在着惊喜。后半夜妹子困了，躺在步行街的凳子上想睡会儿，当然我不能睡，我只好掏出NDS玩我的游戏，而之后的剧情发展出乎我的意料之外，妹子竟然爬起来向我走来，一把搂住的胳膊，倒在我的怀里沉睡而去。我看着NDS屏幕上睡觉的二次元爱花和怀里睡觉的三次元真人，这难道就是后宫FLAG！

当然事实上我并没有潇洒的推开她，当然除了把我当靠枕以外也没发生任何值得我推开她的事情，当然到天明，她倒是睡足了，我胳膊麻了。

接下来就是做第一班地铁回家了，妹子表示不想回她表哥家，而是想跟我回去，我一夜没睡的大脑已经停止了思维，就拽着她上地铁了。

到了表哥的住处，我已经困的不行了，我赶紧拿出衣服去洗了个澡，而妹子也学我拿出我的衣服去洗了个澡。是的，是我的衣服，当妹子仅穿着我宽大的T恤再次走进卧室的时候我已经睡意全无了。

然后妹子也一头倒在床上，对，我躺的床上的另一半地方被她占据了。

“你现在还玩游戏吗？”

“是啊，还玩。”这句话问的我莫名其妙，昨晚你没看到我拿着DS和你做的思想斗争么？

“你在大学，找了新的女朋友吗？”

“没……”哦！这句话问的我心猿意马，一般问这句话的时候显然都是略有所指的特别是在这种目前气氛良好的状态下，选择此选项会有好感度上升加倍的效果。

“真的没有？”我其实为了掩饰自己的内心激动是背对着她的，不过我明显的感到她此时此刻翻了一个身，也就是面对着我肉嘟嘟的后背。

“照你那样长时间玩游戏脖子和肩膀都会得病的。”是啊，确实是这样，经常疼啊，平时要是有人帮我捏捏就没事了。恩就是这样捏，啊，是的她现在正在用她的兰指在我后背游走，找到一个点按了下去，很舒服。

我鼓起勇气翻身过去，看着她的脸。她和高中时候没有太大变化，但是脸有点儿消瘦了，而且短发变成了长发，比起以前的娇小可爱，现在却透露着一种成熟的韵味。虽然我当时是出于萝莉控式的心理追她这种较小可爱型的，但是对于眼前头有一个御姐式的自然也不会排斥。主要还是有着萝莉身材御姐性格。

她翻过身，从包里翻找了些什么，拿出来的时候我瞬间就震惊了。我对她的记忆和印象还停留在高中时期。高中的时候，虽然她对这种事不是十分厌恶，但是也是拒绝的，当然其实我也没主动对她谈起过这些事。虽然她的同桌和她的男朋友经常两人一起出去玩，我有的时候也调侃问她可不可以向她同桌多学习学习，但是显然她没多大兴趣。反正本来就是我追的她，对于她这种反应也在意料之中，毕竟按照大多数女生的观点，和最爱的人在一起干什么都行，但是和没感觉的人在一起干什么都没意思吧。那个时候我也没有强求，这个时候却主动送上门。我一时大脑短路只能转过头盯着天花板发呆。

“来不来？”她对着我的耳朵，吐着气说这话，令我精神为之一振，肾上腺素荷尔蒙胰岛素尿素瞬间都多分泌了一些，彻底驱除了一夜带来的困倦。来不来？我也自己这么问自己，我的大脑也开始动起来了，首先我想到的是这是在我表哥的床上，表哥现在上班去了，万一他无聊了旷工回来怎么办，看到我和一个女同学这么躺在他床上，就算什么也没干这闪光弹也够闪瞎他的眼了。而且至今他还以为我和一个男同学出来旅游，作为名牌高校毕业的研究生，他是从来都不想女人这种事的。而且以前跟他打过交道，他对这种事也是一窍不通，而且有些讨厌这种事，如果他看到我和一个女同学在干这种事，这双重的闪光弹放的就太彻底了。

“来不来？”随着一股香艳的气息，这句话再次轻轻飘进我耳朵里。我瞬间就把表哥的存在给抹杀了。看见就看见吧，怕啥，但是我又想了，今天不知道自己给不给力，状态好不好，也不知道她在外面经历过了什么，技术好不好，懂不懂得规则。不过看上去应该是懂得的，不然她也不会拿出那东西出来，而且很专业的选择了不是黑色显瘦的版本，看上去花里胡哨的像是个“限量版”。不过现在不是考虑这个时候，我更多的还是觉得自己作为一个小地方孤独的还是游戏宅的人，这种事还是第一次，没有任何“必胜”的把握。而我玩的GALGAME显然也没有可参考的部分，因为GALGAME中要么没有，要么都没有参考意义。当初考大学真的应该考出去，或许北京上海这种大城市机会更多一些，像我们这种小地方，本来机会就不多，而且我也不会去争取，所以到现在为止还是默默的一个人玩着游戏。

“来不来啊~”这次带着一个娇嗔般的尾音彻底把我给征服了。我已经不考虑其他了，因为考虑了也没用，我知道一般到达第三声，再不做出决定就有点儿不够男人了。这种事女人都主动了，作为男人怎么可以逃避。这三声其实间隔没有几分钟，但是我感觉好像过了很久一般，大脑的运转速度一度到达暴表的程度。这种情况下什么后果，什么责任都不重要了，重要的是我要体验一下我这辈子第一次做的事情！

“来。”说着我从我枕头旁边拿起我的DS，“这是我第一次和别人联机呐，你让着我点儿。”

“你不是高手么，你得让着我点儿呀。”

“那也得分什么游戏，你说连什么吧，我这有口袋，马车什么的。”

“那就口袋吧。”

“这可是你说的哦，别后悔，说到口袋我可是高手。”

于是，一男一女在床上的欢声笑语从窗户传到了外面……

暑假的天气依然很热，但是屋里有空调，其实就算没有空调，和妹子在床上联机玩游戏显然也是一件十分惬意的事情。这真是一个有意义的暑假啊。

文/白痴

作弊高手谈作弊技巧

一、老师都是纸老虎

这其实是在讲一种心态，很多被抓到的作弊的人都犯了这样一个错误，就是走极端的错误。有些人极端狂妄，他觉得你就是看不到我，老子就是抄怎么样，这样的人还是不用看下去了，因为老师就是挂你，你也没有办法。另一种就是太把老师当回事了，老师转过来就如临大敌，老师的影子移过来就是黑云压城城欲摧。其实大可不必，如果你换位思考下，让你很无聊的待上2 个小时，你最想做的是什么？那就是时间过的快些。很多人都有在约会中等人的情况，那个时候你踱来踱去，其实会发现时间过的最慢。相反的，你思考一些事情或者看一会手机短信，时间就不知不觉地溜走了。所以老师也是这样的，他们事情更多些，他们会想着自己带的班的卷子什么时候改，假期怎么安排，小孩的奶粉用到哪里了等等。所以很多老师坐在一前一后搞得好像很严厉，其实经我观察他们的眼神中透出的是一种思考带来的呆滞。这个时候他们就是霸王龙，视角只有30度，这就是我等下会讲的座位问题。所以老师走来走去只有两个目的，一是看下大家做的怎么样了，二是脚部发麻，起来运动下。

二、座位是王牌

座位是大家比较关心的问题。究竟怎么坐最有利，坐哪里最不容易被发现，其实这个问题通过分析可以得到。以下是我的策略：

1. 首先要坐靠窗的座位。在建筑设计中，一般的室内安排，尤其是学校教室总会给一边窗户一边墙。为什么要挑靠窗的位置呢？好处有三，一是它的位置一般在左手边（因为建筑分布是东西走向，方便采光）。这样坐，你可以用左手去翻小抄。作弊定理一：永远别让你的右手空着（你在考试，右手不拿笔，除非你是左撇子，不然傻瓜也知道你将要做什么）。二是你的折光率最低，这是什么意思呢？试想你坐在一堵白墙旁边，那么谁是最显眼的呢？当然是你，因为白墙成了最单调的背景，老师的注意力，确切的说，他即使不想看你，他余光的一半也会去感知一个画面的最突出部分。所以靠窗坐可以让你隐身于窗外的大背景下。你和背景在一起，老师对你就不敏感了。三是一个补充说明，就是即使你被发现了，东西被没收了，心情郁闷的时候，你还可以看看窗外，用最短的时间调节心情。科学研究证明，丰富的色彩更容易改变人的心情。

2.其次要挑靠前排的座位。很多初学者或者没有理论的作弊者认为靠后的座位更安全，这是一种幼稚的想法。因为往往有一个老师是在后面的。这是其次，更重要的是，很多教务处的杀手往往是从后门进来的（被这些人抓住你就亏大了）。而且你背对你的对手你的胜算是最低的，你要消耗更多的余光去观察老师。还有一些人认为坐中间位置比较好，这是一个优于最后座位的选择，但是它有违兵法。兵法云：莫为众矢之的。你坐中间相当于使自己前不着村后不着店，而且前后的老师的视线范围恰好在你的位置形成了交集，你的任何动作都会引起他们的敏感。行军打仗要讲排兵布阵，排兵布阵最重依山傍水，中间的位置其实是危险的。但是它有一个好处，就是能够第一时间发现教务处的杀手，因为中间的视野也是最开阔的，这避免了最大的损失。而前排位置呢，刚才第一条说到了老师的视野范围，你可以测量下角度，前两排的视野角度约为120度到160度，也就是老师的绝对盲区。除非他有意观察你，不然80%的考试时间他看不到你。而且坐在前排会让一般的老师认为你是胸有成竹的好学生，无所谓坐在老师的眼皮子底下，这让你们的战斗从一开始就给了对方心理麻痹，利于后期作战。

三、小抄有讲究

很多同学的小抄其实很不专业。小抄为什么叫小抄，因为它小，它多小呢，作弊定理二：你的小抄永远只需要一只手来控制。（这样首先呼应了定理一，右手永远拿着笔，其次你在被发现时可以迅速用一只手销毁证据丢在地上，俗话说抓贼抓脏，老师没有证据，顶多警告你）我看到很多学生经常使用一张大纸去当小抄（有的甚至比试卷还大），这是对小抄的一种严重误读。下面我介绍给大家的两种小抄是我经常使用的：

1.缩印字体打印版：这种小抄用得最普遍，它的制作方法是将要使用的内容打在电脑上，字体为“宋体”字号为“6”。这是我多年总结出来的最符合人体工程学的排版，大一号就浪费纸，小一号就看不清。这种小抄的使用方法是折叠起来，大小在手心范围，你可以针对自己的手掌大小调整页边距，使其使用起来最舒适。

2. 手写版卷卷抄：这是我小时候吃大大卷领悟到的方法。制作方法是挑选优质白纸（最好到复印店中买，20元500张，够你做一辈子的小抄了），这种纸的质量要优于打印出的纸张。使用者将自己要使用的内容写在卷卷抄上，卷卷抄的长度最好在20厘米到25厘米之间。太长的话卷比较大，影响操作手感。然后将小抄细心的卷起，反复卷2-3遍；次日起床再反复一次即可成型。这种卷卷抄适合手指灵活的人。使用方法是用拇指或者食指压住卷卷抄一端，用另外的指头拨送，拨送长度为5厘米较宜。这部分看完后松开指头，纸卷就会因为弹性而自动回收。如此往复，一长条的内容就可以在两根指头间用5厘米的“身躯”显示完毕。而且这种小抄可以在老师突然降临时，迅速回笼到你的手心，安全系数较高，是我经常使用的。

四、努力用心不能少

作弊的人也有作弊人的品德，既然你选择了这条路，就意味着你要承担更多的风险，也意味着你要更加用心。作弊定理三：永远不要把事情留到考试前3个小时。如果第二天早上考试，你一定要把工作在头一天晚上完成。这是一种品德，其次也是一种保险的措施。因为谁也不知道下一块巧克力什么样子，如果你睡过头了或者中间有什么意

外，你把事情拖到第二天就会给你带来失败。正所谓有备无患者也。

五、考场就是战场，做一个英勇的士兵

考前的准备无论怎样充分，人算不如天算。即使是我这样的高手也遇到过临时调座位、换人等恶劣的手段。面对这样的情况，首先要保证自己的心态平衡，相信无论坐到哪里，都有机会。只要不被抓，考试结束前都有机会。

考试的时候不要把老师当作敌人，而要当作一个合作者。积极地配合老师，拿卷子的时候一个微笑，一声谢谢都是考前的一种临时性公关，在危急关头可能会有很大作用。毕竟人都是先入为主，老师在感觉到你的友善后他甚至都会怀疑自己的眼睛。而且在事发后你的请求也会比较容易被接受。

今年的经济史考试，我就被临时调了座位并且被强行更换了考卷。可是我耐心地想出了对策：首先事情对我不利，我要从矛盾中找契合点。我既然不会做眼下这张卷子，我就做另一张。可是另一张也没有太大把握，所以先按兵不动。其次我要做的那份卷子和我现在位置上的前后左右都一样，所以我耐心地搜索答案，综合之，然后在考试半小时后向老师提出了请求：我认为临时换我卷子是对我的不公平，因为我已经开始做那张卷子了，这种更换影响了我的心情。不要认为这是无理取闹或者搞笑，永远记住老师和你没有仇，你积极的请求是可以商量的事情。最后我在请求上，又加上我可以坐第一排的条件后，老师答应了。对老师来说，开考30分钟后更换卷子对我不利，况且我要求坐第一排，也没有作弊的条件和动机。他对于一个有这种请求的学生没有理由说不。对我来说，我抓住了选择和填空的30分答案，我坐哪里都无所谓了，因为后面的题目我决定自己完成。因为只要再做28分，我就在理论上及格了，而我可以确定，我能答一道16分的大题和三道7分的简答，所以我没有任何危险。

所以在考场上要做一名英勇的士兵，耐心冷静地对待所有意外，这是制胜的王道。

六、一个好汉三个帮

在考场上能够更好的和老师周旋，有一帮好朋友是你最大的砝码。集团作战永远比单兵作战效率高，这种效率在开卷考试中会节约你大量的时间。在闭卷考试中为你带来了很好的安全保障。一般的集团有四个人，两个需要作弊的和两个不需要作弊的。因为优秀的学生可以坐在走道旁边的位置放风，你作弊的时候更安全，需要的时候他们甚至可以用一个没用的问题来吸引老师的注意力。其次，一个优秀的学生在你附近，你无形中又多了一张“纸条”，因为选择题或者判断题会更加有保证。

另外四个人的座位安排，老师一般不会动，尤其是四个人占据前两排的情况。所以你的座位调换风险被降到了最低。

以上就是我的一些心得，仅供大家参考，最后送上作弊定理最后一条：永远不要把所有的内容准备在纸上。这样你丧失了作弊的意义，因为作弊不是全抄，它只是并且永远都是一种辅助手段。你把所有鸡蛋放一个篮子里，一旦失败，你就只有缴械投降。

最后还是希望大家不要作弊，这篇文章在最后仿照所有的香烟盒忠告大家：

作弊很危险，后果很严重。好好学习，天天向上才是正道！

文/佚名

爱创作

140个字微小说精选（重口味）

1、第十八层地狱。甲：我叫马加绝，我是杀了我的三个同学进来的，哥们儿，你呢？乙：我闯进学校杀了十多个孩子进来的，我丧尽天良、罪有应得！这时他们突然听到地下传来惨叫声。甲：不对呀，我们这儿不是最底层了吗？半空传来一个飘渺的声音：楼下是新挖的地下室，专门关押城管和拆迁队的鬼魂。

2、男子提着水果站在门口 ：“伯母您好，我是您儿子的男朋友。” “孩儿他爸！你快出来！”，说完倒地不起......闻声出来的孩儿他爸在看到他的一瞬间，定住......久久之后：“这么多年，你，连口味都换了。”，男子苦笑：“我说过，要做你的家人的。”刚刚爬起来的孩儿他娘再次倒下...

3、尔康抱着永琪，眼泪止不住留下来，“琪，我答应你，我不要我的紫薇了，你也不要你的小燕子了！我们一起双宿双飞，去海角，去天涯，还去猫扑......”永琪半躺在尔康的怀里，深深的做着呼吸，“康，你呀，你怎么不早说呀，你如果早说，我不早就在围场把小燕子给射死了......“

4、 西天取经成功了，唐僧松了口气，说：“好吧，徒弟们，其实我是个尼姑。”孙悟空惊喜而泣：“师父，我终于可以放心地爱你了！”猪八戒放声大哭：“猴哥，不要抛弃我！”沙僧拉了拉他的衣角，害羞地说：“二师哥，你还有我呢......”白龙马悲愤飞奔。

5、手机震，有新信息“兄弟我决定去告白了！替我祈祷吧！”他愣了愣，回“哦。那你加油。”“我在那家伙门外犹豫好久了，不敢敲门。”“大着胆子敲吧！哥们挺你！”“你说那家伙会答应么？”“我怎么会知道。我有事先闪了。”他扔开手机，觉得心脏有点疼。手机又震，是电话“你开下门吧，我还是不敢敲。”

6、“方丈，你到底什么时候娶我？”“师太，你我都是出家之人，岂能......”“如果你不娶我，我立马宰了这个牛鼻子老道！！”“MLGB，老贼尼！你敢动他，我跟你拼了！”

7、老公：当看到这封信的时候，我已经在飞往美国的飞机上了。你想的没错，孩子确实不是你的，但是我爱他无怨无悔。男人念着这封信，男人轻轻嗤笑了一下丢到一旁，歪着头对床上还在娇喘的他说：“喂！有人对你无怨无悔呢。”他擦去嘴角的血迹：“我可以骗走你女人的心，你的我也可以！”

2010年度科幻小说：亚丁湾星际之门

最近1年来，可能大家最关注的就是2012，也许好多朋友还没有关注过nibiru，太阳附近出现的UFO舰队……也许对很多人来说这些只是浮云，在伟大的繁荣下，并不想跑出来说什么，在这里帮大家把一些消息整理在一起，相信的早点准备，不信的就当看了一篇科幻小说。从最新事件开始说起。

1、2010年11月15日 ，NASA（美国宇航局）在官网发出通告，于16日现场公布一则震惊人类的消息，有关在地球附近的发现。16号，NASA新闻发布会对外宣称发现了一个5000W光年以外的年仅31岁的宇宙黑洞，国内视频网站更是轻描淡写的说美国科学家发现了新的黑洞。

疑点：为什么15号还说是震惊人类的公告到16号就变成了5000W光年的地方发现个黑洞，这和人类有多大关系？要是到银河系的直径才10W光年，5000W光年，这是一个什么样的距离？至于为什么前一天会说是震惊人类，给出的答案是：翻译错误。

幕后的真相：1.NASA原本要通报的是在地球附近发现一个黑洞。2.去年2月太阳附近出现的UFO舰队期中一艘现在在金星和水星附近，向地球而来，目的不明，已通报各国go-vern-ment。3.新出现的宇宙黑洞对太阳系有影响，木星的轨道已经开始改变，木星去年开始上面的条纹开始消失（各视频网都有），地球去年开始全世界范围频繁出现天坑，火山爆发，地震，海啸……

2、亚丁湾星际之门事件（正在进行中）

为什么NASA会面向全球这么正式的发通告，是因为为了吸引世人的目光，想隐瞒的是15号亚丁湾60多次4级以上地震。可能有人会问了，一个地震的有什么大惊小怪的，何况都是小地震，但问题在于各国派出了各国精锐舰队去亚丁湾打海盗，我们先来看下这次出兵的安排。

世界各国组成的的联合舰队的规模

韩国 ：4500吨级配备导弹的姜邯赞号驱逐舰

北约

加拿大海事指挥部：护卫舰一艘

丹麦：皇家海军

德国海军：护卫舰一艘

西班牙海军及空军：驱逐舰一艘

意大利海军： 护卫舰一艘

瑞典海军：多用途支援舰一艘（该舰类别应为驱逐舰）

土耳其海军：护卫舰一艘

英国皇家海军： 22型护卫舰一艘

美国海军： 核动力航空母舰一艘，宙斯盾级巡洋舰一艘，伯克级驱逐舰一艘，海岸警卫艇一艘

法国海军： 护卫舰一艘

其他国家

马来西亚皇家海军：护卫舰一艘

俄罗斯海军：驱逐舰一艘

澳大利亚皇家海军：护卫舰一艘

西兰皇家海军：护卫舰一艘

巴基斯坦海军：护卫舰一艘

日本海军：补给舰两艘

苏俄除了派巡防舰，还运了32辆坦克车

印度海军： “克里瓦克”级护卫舰一艘。印度还派了传说中最神秘的武器：塔巴尔号隐形巡防舰

美军第五舰队

（第五舰队并没有按照航母战斗群的序列出兵）

参战序列即为上文中列出的美军舰艇：

核动力航空母舰一艘（CVN-65 企业号，属于美国“企业”级航空母舰）

宙斯盾级巡洋舰一艘（CG-68 安其奥号，属于美国“提康德罗加”级巡洋舰

伯克级驱逐舰一艘（DDG-95 詹姆斯E•威廉姆斯号,属于美国“阿利.伯克级驱逐舰）

海岸警卫艇一艘

美国各舰队辖区辖有以下编制：

第50任务部队（Task Force 50, TF50）— 战斗部队

第51任务部队（TF51）——水陆两用群

第53任务部队（TF53）——兵站部队

第54任务部队（TF54）——潜水舰部队

第57任务部队（TF57）——哨戒侦察部队

第58任务部队（TF58）——海上临检部队

第59任务部队（TF59）——远征部队/特别应对部队

中国：先派遣海口号驱逐舰、武汉号驱逐舰、微山湖号综合补给舰后加派深圳号导弹驱逐舰、黄山号导弹护卫舰。最后是昆仑舰，昆仑舰排水量18500吨、是全国最大吨位的作战军舰。

其一是由于担忧星际之门的不能控制性，因为之前美国的一个实验打开了异度空间，跑出了不属于地球的生物，他们担心不知什么东西会从星门跑出来。 第二个可能性是这次的星门是自动打开的，而不是人为，地球正在打开多个星门，太阳系其它星球也一样。各国政府想阻止星门启动，但是没有办法，星门启动后以迎接地球新的变化。

亚丁湾事件似乎很玄幻，可谁又能准确的道出其中的缘由呢？纵观整个宇宙，地球不过是无数个银河系中微小的一粒尘沙，而人类更是微乎其微，在我们身边无时不刻都发生着让人难以解释的现象。终究有一天，我们能解释出其中的奥妙，探索宇宙的秘密，也许亚丁湾正好是一个开端。 这些部队足够扫荡整个太平洋了，居然说是去打击那一千多人的索马里海盗，索马里海盗一共几千人，基本上武器都是AK-47和RPG-7，这个理由有些牵强了。

看到这里，希望大家去打好自己的行李吧。下面给大家上一些相关内容。

星际之门：据说是联系另一个星系的通道，曾多次被拍为电影，电视剧，而真正和我们有关的，是挪威星际之门事件。

挪威星际之门事件： 2009年12月8日晚，在挪威北部：一道蓝光从山后直冲云霄，接着停在半空中开始向四处散播。几秒钟过后，一个巨大的螺旋体笼罩在整个天空。随后，一道青绿色光束从螺旋体中心位置射出，在持

续了10到12分钟后才完全消失。

很多天文专家解释此现象绝非天文现象，并且无法给出合理解释。而后有专家指出，光暴是由于俄罗斯发射的洲际导弹爆炸而产生，但俄go-vern-ment予以否认。这样，光暴事件成为一个无头悬案。2010年5月上旬，一位俄罗斯女科学家离奇身亡，她生前与来自不同国家的多名科学家参与了美国开展的绝密研究计划。身亡前一天，她对"外人"解释了挪威光暴事件的始末。她曝出所谓的光暴是美国进行量子通讯时产生的，而进行量子通讯的目的是为了打开挪威上空的星际之门，但是失败了。她发表完这番言论的第二天就离奇坠楼身亡？这能不使人产生遐想吗？

2010年1月份，网络上惊现奇人aaron mccollum，他的耸人言论一度使人认为他的精神有问题。他说自己是美国第三代心灵战士，可以操控生物的意志，而在亚丁湾海底七英里处有一个大型的实验基地，里面进行的是遗传物质与DNA的相关研究，就与电影阿凡达一样用生物技术创造一个新的灵魂寄居体，把人类的精神灌入其中，以达到与新物种交流的目的。据aaron mccollum的描述，他自己则在这个水下基地工作过。因为某些原因他被抛弃，而且他在基地中的记忆貌似被消除。一开始他的言论让人以为是无稽之谈，但是他预测了今年亚丁湾附近发生的一些奇异现象，并且得到验证，人们开始重新审视他的言论。aaron mccollum称亚丁湾海下的基地同时也是一个星际之门，可以通过这个与外星生命取得沟通。

有关nibiru，在这里给还不知道的朋友大概提一下，具体内容如果感兴趣自己上网找。

nibiru，在苏美尔人的文献和文物记载中提及，属于另一个星系，但有着双重轨迹，每3600年经过太阳系一次，质量为木星的5倍，并且有卫星环绕，路过太阳系的时候会对地球造成严重影响，超强的引力会造成火山爆发，超级海啸等等。而地球上的超级火山，如美国黄石火山等都已经进入了爆发高峰期。如果一旦爆发，火山灰2年内不会落下，到时候地表的动植物基本绝迹，就算你在地震火山海啸等灾难中活下来，那么2年后地球上可能就只有你自己了。刚好它的时间是2012年年底左右……有很多人说了，既然是3600年来一次，那为什么上次来完我们人类都没事？要知道天朝上下5000年历史呢。曾今我也有这个疑问，所以我查了下资料，得到的记录基本概括为3600年前，西方诺亚在造方舟，东方大禹忙着治水。先不说诺亚是不是圣经里才有的人。说禹吧，儿子创建了夏朝，但是文献记载和夏有关的基本是断代史，殷商之前的夏可以说基本是传说中的国度，基本没有很有力的史料记载和文物支持。所以……当然不同意这个观点非要说是5000年历史的我也同意，三皇五帝我个人很佩服，就拿舜帝来说，抚琴歌南风而平天下的这份本事真是无人能及，伏羲创八卦，女娲造人，神农百草……但因为当时没有发明文字，所以很多事情成为了不解之谜，像伏羲乃是人首蛇身等等，全都是因为这段历史是由民间口述而来，所以才加了更多神话色彩。历史学家如胡适、顾颉刚等否认夏朝的存在，郭沫若也没有提出反对意见，所遗留下的甲骨文等也没有完全破译，就算同意这个国家的存在，但只是夏的灭亡时间让人回味，灭亡时间刚好是大约公元前1600年，也就是3600年前。

3、太阳附近的UFO

自从2009年12月末开始，太阳轨道上出现了很多地球大小的超级UFO，这个事情确实比较KB，美国航空航天局（NASA)官方网站上也发布了照片，正在密切注意事态的发展。

2010年2月18日至今，这个事情出现了重大的发展，太阳轨道上的这些个超级UFO正大不断的增多，而且这些UFO的样子出现各种不同的形状。

2月27日，美国NASA公布了最新的照片，这些超级UFO竟然增加到几千艘，每一艘的直径都超过地球，可以说是绝对的超级飞船。现在太阳轨道上密密麻麻的停满了这些UFO，似乎在为什么事情"忙碌"着。有一个美国天体物理学家最近也正式确实有起初的几艘到几十艘，到今天的几千艘，事情确实很严重。他透露了2012年确实是太阳不寻常的一年，这些UFO到底是不是因为太阳确实有问题而过来的，NASA正在紧张的观察和研究。(相关图片视频网上都有)

更逗的是对于现在网上各种质疑，16号发布会的内容已经变为那个黑洞不是5000W光年的地方了，是5000W岁，那个年轻的黑洞是31岁，但是是1979年发现的……来吧，我看还能编成什么精彩的。

另PS：人类智慧的几次大飞跃确实有点匪夷所思了。今天还猴子呢，明天就部落为人了。而且人类发展过程中有一段时间的文明在陆地上没有，却在水下发现了。别说什么大海淹过来了，为什么再类人的类人猿还是鼻孔下上体毛很多？而人类却身体成流线型，鼻翼向下，体毛很少，而且婴儿天生都会游泳。

传说中的亚特兰蒂斯已经成谜。 阿波罗登月时遇到了什么？（遇到什么有兴趣的朋友网上查）吓的NASA要在地球上重新拍点照片糊弄大家，然后又宣称登月的影像照片资料全都因为多次搬家而丢失了……说句不好听的，你就是把你父亲大人丢了都不会把这个丢了吧？ 文/佚名

看电影

哈利波特一到七最直白的剧情总结

第1部：从前有一个男孩叫哈利波特，有一天，他抢了伏地魔最想要的石头。

第2部：从前有一个男孩叫哈利波特，有一天，他毁了伏地魔珍藏多年的日记。

第3部：从前有一个男孩叫哈利波特，有一天，他赶走了摄魂怪，救出了他的教父。

第4部：从前有一个男孩叫哈利波特，有一天，他到墓地里把伏地魔揍了一顿。

第5部：从前有一个男孩叫哈利波特，有一天，他叫了一帮人去和伏地魔打群架。

第6部：从前有一个男孩叫哈利波特，有一天，他去偷伏地魔的东西，结果把一个老头害死了。

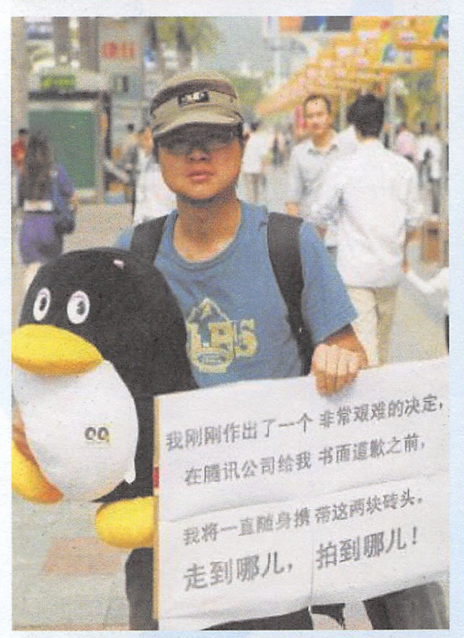
第7部：从前有一个男孩叫哈利波特，有好几天，他偷了伏地魔的好多东西，结果，有一天，他死了，又活回来，抢了伏地魔的魔杖，把伏地魔杀了。

恭喜大家了解了哈利波特的全部剧情。

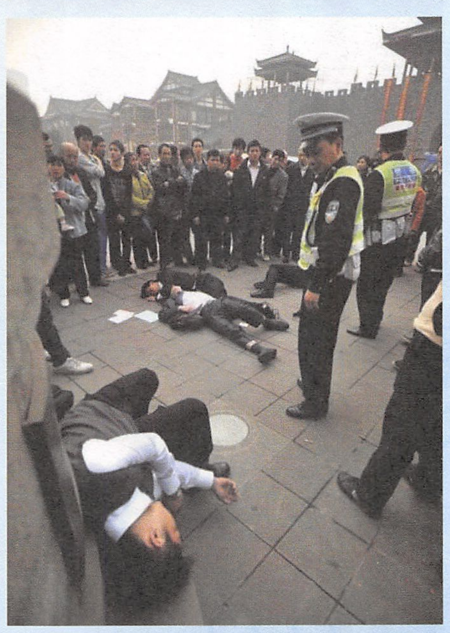
迷立特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

People，People，People



因3Q大战导致不能通过QQ分享照片，在西藏旅游的网友一怒之下做出了千里拍砖的悍举，要求腾讯向自己的书面道歉。（截稿前3Q两家已经公开道歉。）



2010年11月8日下午，重庆九龙坡区巴国城，四名年轻人来参加某公司招聘销售人员的复试。中午领导请吃饭，他们拼命喝酒表现自己。醉倒在外面，时而怒吼，时而流泪，躺在抢救室嘴里还念“英文简历”。

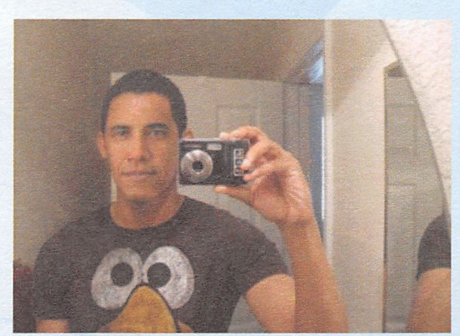


2010年11月21日，一男子来到北京世贸天阶“天幕”，打开笔记本电脑接上无线网络后，躺在躺椅上玩网络游戏。“天幕”长250米、宽30米，面积7500平方米，是全亚洲最大的LED屏幕。据说该男子是某著名网络游戏公会的会长，耗资10万元包下这块巨幕玩游戏。

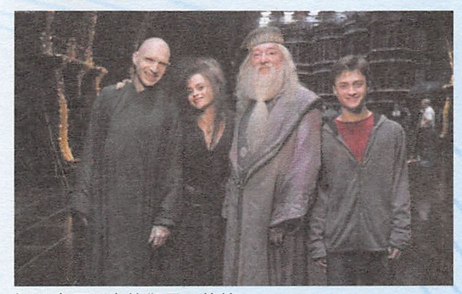


澳大利亚商人阿里别尔特和自己330斤的女友在家乡举行了婚礼。到婚礼举行之前，新娘和新郎只是半年见一次面。新郎是一位成功的商人，在世界各地都有生意，但是新娘却是一个普通的小学教师。他们的恋爱过程就是一见钟情。

此女身高1.72米，相貌甜美。她是越南青少年模特大赛的冠军得主，而且已经成为某模特经纪公司的签约模特。她沉稳可爱的镜头感，让人不禁怀疑，她真的只有12岁么？（1998年出生）

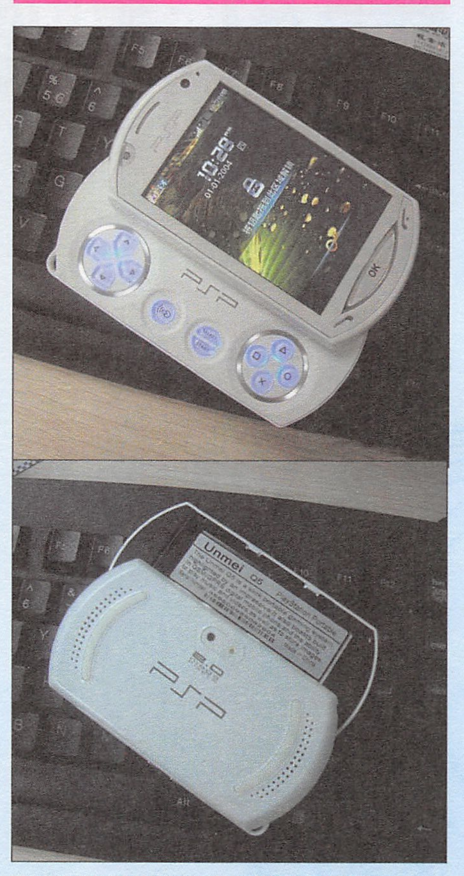


总统自拍？



闹了半天原来他们是一伙的......

酷玩意儿



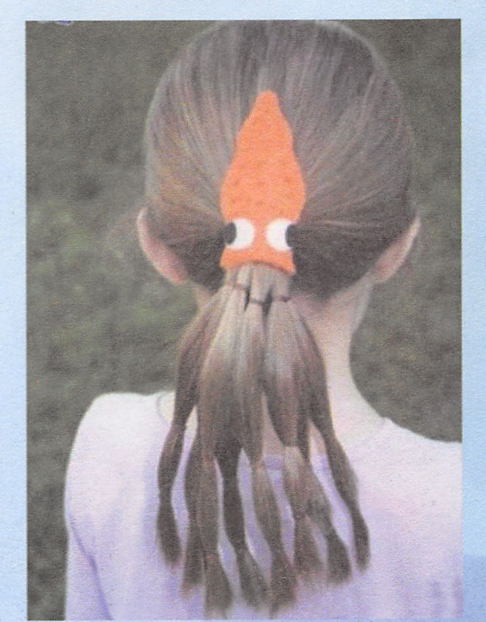
我朝V5，传说中的PSP安卓手机已经到货了......



为了应付关税，据说已经有人开卖iPad仿真模型了。可以显示开机Logo和电量不足。只要先让香港那边买好iPad并告知机器码，就可定制印有相应编号的模型，并在海关登记后出境。去的时候是模型，回来就是真机了。这样就不用交税了......



只有日本人能发明出来的枕头。



虽然章鱼哥保罗挂了，可它的精神永远活在俺的……头上！



战神奎爷变成乐高都这么霸气。



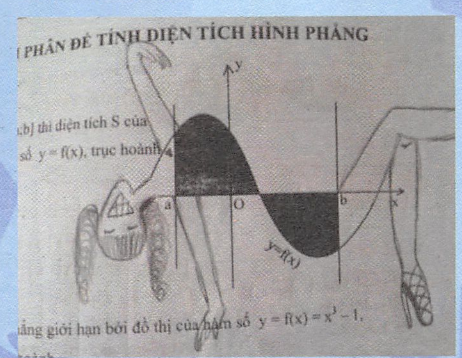
我爸是李刚护身符比奎爷都霸气。



日本又出新的和谐片……



图解……地震的强度



图解……为什么科学是美丽的

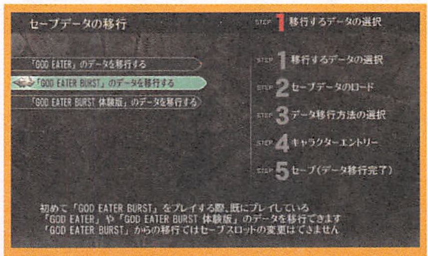

《噬神者 爆发》
进化点全攻略
文/硬核

存档继承的方法

GEB可以继承GE的存档，也可以继承GEB试玩版的存档。要继承存档先要在标题画面选择“IMPORT SAVE DATA”项，进入之后可以根据需要选择存档导入，分别是GE、GEB和GEB试玩版的存档。

如果你有GE的存档，导入之后会问你从头开始剧情（はじめからやり直す）还是接着之前的剧情玩下去（つづきから），如果选择带有“[装備のみ]”的选项，则代表只继承装备，道具和钱等内容不继承。（从GEB试玩版导入存档类似。）此外游戏还支持直接导入现有的GEB存档，只是剧情只能从头开始再玩一遍。这样做其实相当于你自己定制的“二周目”，为想要重温剧情的人准备的。还有一个好处是可以重新创建你的人物，改头换面一下。

如果你继承了武器，但从头开始剧情的话，较高级的武器在剧情前端是无法使用的，随着剧情的推进，等级难度的提升，高级武器会慢慢解锁。



全方位的导入存档设计，不管你之前玩的什么版本，都能继承接着玩。

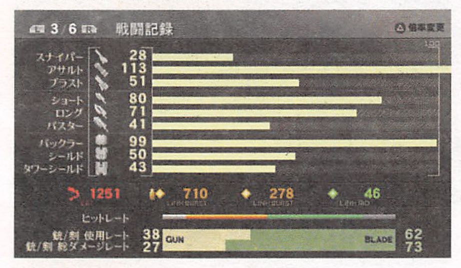
角色卡片介绍

GEB的新系统角色卡片アバターカード有点类似《怪物猎人P》的公会卡，里面记录了人物的大量信息。你在避难所按暂停出来菜单的第一项里就有アバターカード。这里一共有6页内容：

1、记录姓名等级以及当前的各种装备等等；

2、作战日志，记录最近任务的完成情况，装备的打造也会记录下来；

3、战斗记录，会详细记录各种类别装备的使用次数，以及捕食多少次、神机连接解放多少次，给同伴连接解放多少次，救人多少次。最后还会统计神机剑形态和枪形态的使用状况；



4、任务记录，列出了完成时间，评价等级等等；

5、荒神讨伐记录，列出各种荒神每种各杀了多少只；



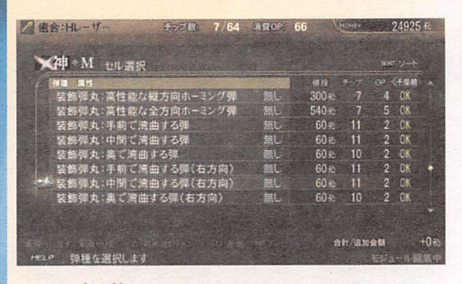
6、队员记录，列出了与各个NPC出战的次数，神机连接解放的次数以及救人与被就的详细数据。

子弹编辑变更点

装饰子弹

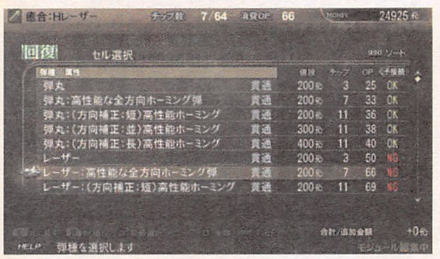
新加入的装饰子弹是一种威力为0，但消耗OP极少的子弹。你可以按照字面意思使用它们来让你的子弹看上去更加华丽，或者编辑在一些特殊子弹的时候用它们来做一些引子，节省OP消耗量。

Good good study, day day up!
廖旻昱，15岁，男，广东，QQ：949835288



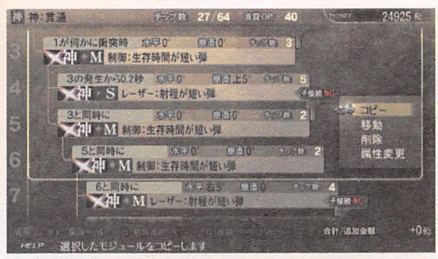
回复弹

对同伴发射的子弹，打中后给同伴加血。同样有弹丸、激光、放射等各种属性的子弹可供编辑。在你被荒神攻击没血了就要倒地不起的时



候，同伴一个回复弹过来可以让你免于战斗不能，电脑控制的NPC经常可以快速的做到这一点，非常的有用。

编辑界面的特殊操作



在普通的编辑界面下按住△键然后移动光标选择一个范围，在选定的范围内可以进行拷贝、移动、删除和属性变更等操作，加快了编辑的速度。

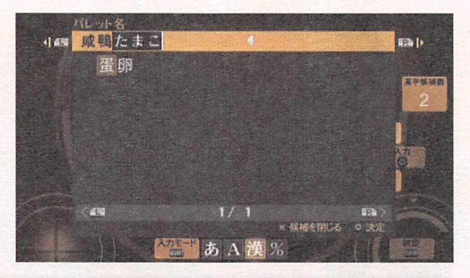
子弹编辑预览界面调整

最主要的变化就是屏幕右边新加入的伤害显示，这样一种子弹的威力具体是多少就有了直观的了解。这样你在编辑时可以做到心里有数。



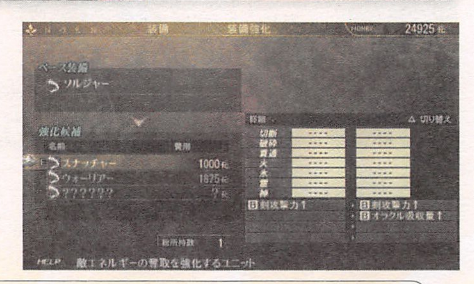
子弹名可以使用日文汉字

如果你知道各种日文汉字的读音，就能给你的子弹写上中国人也能明白的名称了。游戏中能输入的汉字还是很多的，你需要用假名写出它们的读法，然后按△键变换成汉字的选择。如果你不知道某些日文汉字的读法，可以通过电脑上Windows自带日文输入法的手写输入来确认。



制御装置

GEB新加入的一种防具装备。制御装置（制御ユニット）有点像强化部件，不同的是制御装置只能装备一个，而且它所提供的特殊能力需要在你进入神机解放模式（Burst）之后才会生效。制御装置也可以不断升级，升级并非只带来正面的能力，有的也会出现负面效果，你可以按照你的风格习惯以及已装备的其他装备来挑选合适的制御装置。



希望早日看到猎人集会所。一个月一期的《掌机迷》等起来太痛苦了。
李顺鹏，16岁，男，云南，QQ：1306652067

刀身变更点

◆短剑（ショートブレード）

空中轻攻击（□键）的速度稍微加快；

神机解放模式下，攻击速度加快；



短剑追求的就是速度、速度、速度，GEB进一步加强了这种速度感。

◆长剑（ロングブレード）

普通连招的第四段攻击速度加快；

空中重攻击（△键）之后落地的硬直可以通过使用攻击、冲刺、跳跃、防御几种动作来取消；

空中重攻击（△键）可以算作是地面连招的第一段（类似巨剑），也就是落地后马上攻击的话就是从地面连招的第二段开始；

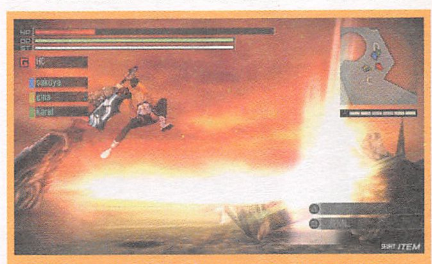
冲击刃攻击（R+□键）连射时人物会因后坐力慢慢的后退，另外除放射和爆发属性的子弹之外还新加入了射程很远的弹丸属性。



弹丸属性的冲击刃再配合神机连接解放Lv3，让长剑变成比枪还好用的远距离武器。

◆巨剑（バスターブレード）

普通连招第三段攻击的动作变成了大回旋斩。



巨剑没有什么实质性的加强，但是帅气的大回旋斩让人忍不住想多用几次。

荒神变更点

●荒神的攻击判定调整

GEB对各种荒神的攻击技能都做了大的调整，显得更加真实。GE中很多招式都会有莫名其妙的判定，比如站在ヴァジュラ身后也有可能被它的前爪攻击打到，一些持续的范围攻击时间上不好判断等等，这些在GEB中都有较大的改善。另外战斗中将荒神打停时，有些招式就会正常的终止了。比如クアドリガ从腹部放出导弹，如果导弹还未发出时就被打停，那么攻击就终止了，不会出现GE中的“导弹从已经关闭的クアドリガ腹部飞出”的情况。



ヴァジュラ的放电攻击效果更漂亮，而且你能通过肉眼准确的判断出它的攻击范围和时机。

●荒神攻击力调整

GEB各难度下的荒神攻击力都做了一定程度的下调，在装备跟上的情况下很少会被荒神刷刷两下就打倒了。如果你觉得不过瘾想要挑战极限，可以尝试“挑战任务”（チャレンジミッション）。

●荒神的索敌模式调整

GE中荒神一旦发现目标就不会轻易放弃，在有多个荒神的任务中如果你试图逃走，只会引来其他荒神的注意，最终形成大混战。GEB中

落花人独立，微雨燕双飞。
秦扬，17岁，男，江苏，QQ：996024726

给荒神加入了两个新特性：一是一旦脱离战斗去觅食，就会放弃所有目标，你如果不靠近它，它就不会再来找你；二是当你逃离荒神一段距离之后，它也会放弃对你的追赶。合理利用这两个特性，理论上就能够对地图里的荒神各个击破了。大大减低了任务的难度。

新荒神ハンニバル

GEB本篇中新加入的荒神就是这个名为“汉尼拔”的家伙。块头大但速度也较快，各种攻击范围都很广。感觉它的设计风格和之前的荒神都不一样，一开始可能有些不适应，不过相信大家很快就会熟悉它的规律。







名称	登场难易度	素材用固有名词	弱点属性	部位结合崩坏
ハンニバル	7-10，挑战任务	真竜	冰，雷	头部，笼手，背部逆鳞
ハンニバル侵喰種	10，挑战任务	幻影竜	冰，雷，神	头部，笼手，背部逆鳞

挑战任务

难易度Lv10的任务通关之后，会出现一栏新的挑战任务——チャレンジ。这里由一群超难任务组成，要么是对登场的人物有限制条件，要么是荒神本身有大幅加强，总之就是非常难。跟普通任务一样，这里的大部分任务也需要通过完成前面的任务来一点点出现。觉得故事流程中的任务太简单就来试试这些任务吧，有机会最好是找朋友联机一起挑战。



两人同时对付两台战车，一定非常欢乐。

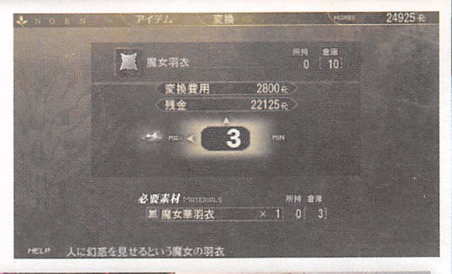
信号弹的使用

GEB战斗中可以给NPC同伴发出简单的指令，包括小范围内的命令：集合、追击敌人、散开，以及全地图范围内的全员集合命令。默认的使用方法是按Select键调出道具菜单，然后按△键切换到信号弹菜单，选择后按□键使用。你也可以在オプション菜单第二项里调整呼出命令，可以让按一下Select键优先弹出信号弹菜单，也可以让信号弹直接连在道具菜单最右边显示。

这次的画，希望下期能登出，嘻！
颜培伟，18岁，男，大连，QQ：1243560983

素材变换

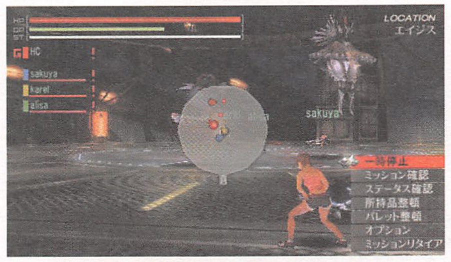
GE中的道具变换在GEB中升级加入了素材的变换，很多收集素材和荒神素材都能够在避难所的菜单里直接分解或者合成。这样也就没有必要为了一些低等级的素材而在去打低等级的任务了，使用对应的高等级素材分解即可。除此之外，很多装备制作所需要的素材有做了调整，素材的获得率以及方法也做了调整。



菜单追加项目

一时停止

单人游戏中终于可以使用的暂停功能，不必多说了。

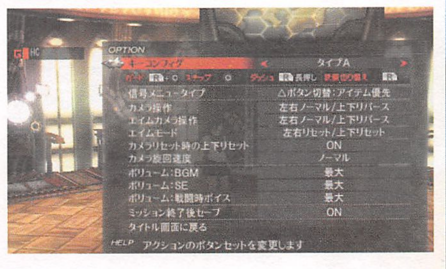


ミッションリタイア

前作想要要退出任务就是直接退回标题画面，GEB这一次也加入了可以退回到避难所的选项，直接重新选择任务即可。如果在之前捕食荒神尸体获得了一些素材，也可以保留下来带回去。

按键控制

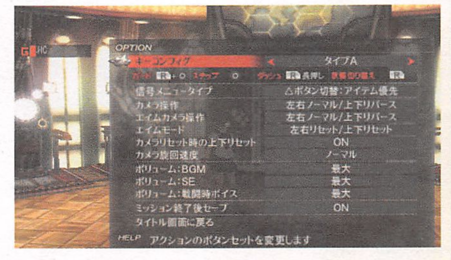
在オプション菜单的第一项キーコンフィグ就可以从4种类的按键方法中选择一种，可变更的操作从左到右是防御（ガード）、冲刺（ステップ）、加速跑（ダッシュ）、神机模式变换（武

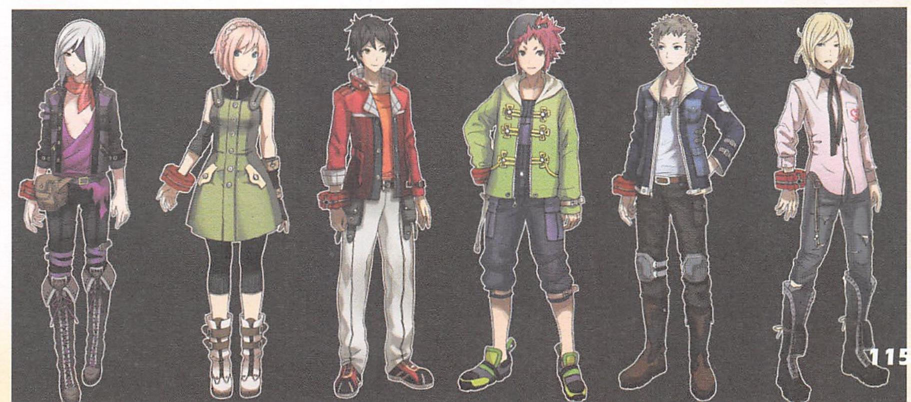


器切り替え）。

子弹列表整理

在这里会列出你已经装备的所有子弹，你可以按□和△键选择子弹，免得战斗开始时再临时调整。







新加技能

战斗相关

名称	效果
剣攻撃速度↓	剑的攻击速度下降。
剣攻撃速度↓解除	“剣攻撃速度↓”的效果解除。
剣の達人	使用剑攻击荒神弱点（白光）时造成的伤害进一步提升，攻击硬的地方（绿光和火花）时造成的伤害进一步降低。
全力攻撃	近距离攻击时消耗的ST增加，攻击力也随之提升。
ハイドアタック	攻击非战斗状态的荒神时造成3倍的伤害。如果攻击带有异常状态，只需一击就能达成，但某些耐性高的荒神除外。
捕喰弾丸効果	荒神子弹的威力增加。
ホーミング不能	让子弹的追踪性能无效。
銃形態時ロックオン	神机在铳形态下也能锁定敌人，同时就无法手动瞄准敌人了。
オートエイム	瞄准状态下，准星会自动向荒神方向移动。
ガード速度↑	装甲展开速度上升。
オートガード	在可以实施防御的情况下，遭受荒神攻击时自动防御。
ステップ距離↑	冲刺距离增加。
鈍足解除	“钝足”的效果解除。
隠密集団	给我方NPC提供“消音”效果。
おおげさ	受到任何攻击都会被打飞，神机解放状态下解除。
敵体力視覚化	地图上目标荒神的图标颜色状态随着它的体力减少而变化。

战斗相关

名称	效果
レアモノの女神	队伍中全员捕捉荒神尸体获得稀有素材的几率提升。
全員レア追加報酬率↑	队伍中全员通关后获得稀有素材的几率提升。
全員換金獲得率↑	队伍中全员容易获得换钱的素材。

其他

名称	效果
アクロバットチーム	我方NPC的回避距离加长
復讐への憤怒	我方有人战斗不能状态时自己就会进入神机解放模式，但无法获得荒神子弹。



上期的回函卡看来没寄到，悲剧了，哭了想跳楼了……
唐果，19岁，男，江苏，QQ：335141796



《皇家骑士团2 命运之轮》系统研究+全剧情攻略

系统研究

基本操作

世界地图画面

十字键	光标移动
摇杆	自由移动光标
△	打开“编成”界面
○	调出菜单；决定
×	回到驻扎地点；取消
□	配合十字键上下放大缩小地图
SELECT	进入界面解说
START	调出系统菜单
START+R	截图

战斗画面

十字键	光标移动
摇杆	自由移动版面
△	打开“战斗成员一栏”界面
○	调出菜单；决定；打开地形解说
×	回到当前行动的角色；取消
□	配合十字键上下放大缩小地图；配合左右调整视角
SELECT	进入界面解说
START	调出系统菜单
START+R	截图
L	打开命运之轮C.H.A.R.I.O.T系统

塔罗牌系统

塔罗牌是本作一开始就要接触的东西，在游戏中也是很有用的道具。最初在建立你的主角的时候，系统会从22张塔罗牌中随机抽取5张，你通过回答对应的问题来确定主角最初的能力值。而在游戏中击倒敌人后也有可能出现塔罗牌，拾取时可以使相应的能力值提升。此外塔罗牌还能当道具使用，其使用效果大家看游戏中的解释就能明白（汉字很多很易懂，只要区分“ダウン”是下

3DS和iPod touch 4，想不好买哪个啊。
武旭辰

降，“アップ”是上升即可。）下表是各张卡提问的内容以及对主角初始能力的影响，以及拾取时提升的能力。



O.The Fool 愚者

“像鸟儿一样在天空飞翔”

+忠诚度

你现在就要出远门旅行。跟随你一起上路的会是谁？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
重要的家人	4	0	0	1	2	1	0	0	2
心爱的恋人	1	0	2	1	0	1	2	0	0
信赖的朋友	5	0	1	0	0	0	3	1	0

I.The Magician 魔术师

“一切的开端”

+INT

你调合的魔法药拥有怎样的效果？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
秩序和服从	1	0	0	1	0	1	2	1	0
妥协和后悔	3	2	1	0	2	1	0	0	1
解放和混乱	4	0	0	1	0	2	0	2	0

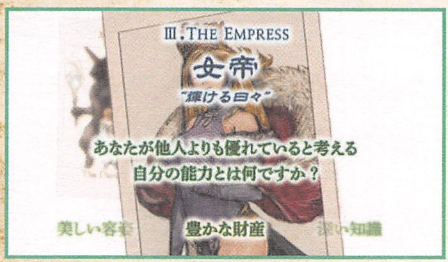
II.The High Priestess 女教皇

“将心灵封锁的告诫之锁”

+MND

扪心自问你自己的缺点是什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
怠惰的性格	2	0	2	1	2	0	0	0	0
嫉妒的情绪	5	1	2	0	1	0	0	0	1
过高的自尊心	2	0	0	0	1	2	0	0	2



III.The Empress 女帝

“光辉岁月”

+MP

你比他人更优秀的能力是什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
美貌的姿容	5	0	0	2	1	1	0	2	0
丰富的财产	0	1	0	0	1	0	2	1	0
渊博的知识	2	2	0	1	0	1	0	1	0

IV.The Emperor 皇帝

“王者的器量”

+HP

你治理的国家发生叛乱。你会怎么办？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
派遣使者	0	2	1	0	0	0	2	0	0
派遣军队	2	2	1	2	1	1	0	0	0
让出王位	1	0	1	1	2	0	1	0	0

V.The Hierophant 教皇

“以秩序为名义的束缚”

+MND

对人来说，最不能做的事情是什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
欺骗的事	2	0	0	2	1	2	0	1	0
牺牲的事	4	2	1	0	0	0	1	0	2
盗窃的事	2	1	1	0	0	1	1	0	1



VI.The Lovers 恋人

“面对镜中的自己”

+忠诚度

你对恋人的期望是什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
知识和执行力	1	0	2	1	0	1	2	0	0
权利和财力	2	0	0	2	0	0	0	1	3
年轻和美貌	5	1	0	0	0	1	0	2	1

VII.The Chariot 战车

“过程和结果”

+STR

对你来说，怎样才算是胜利？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
敌人全灭	3	2	1	0	2	1	0	0	1
战乱终结	5	0	1	0	0	0	3	1	0
同伴生还	1	1	2	0	0	0	0	2	0

VIII.Strength 力

“有时阴暗面是心灵的毒药”

+STR

人内心都会有阴暗面存在。你心里的阴暗面是什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
对家人的报复	5	1	2	0	1	0	0	0	1
对朋友的报复	4	0	0	1	0	2	0	2	0
对社会的报复	2	0	0	0	1	0	1	1	2

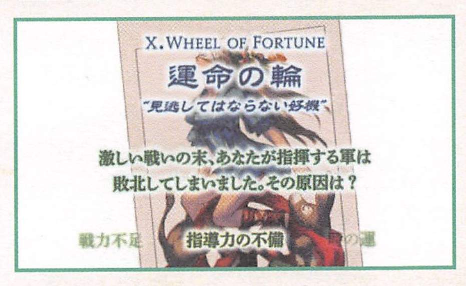
IX.The Hermit 隐者

"不要畏惧失败"

+INT

贤者要教授你知识。你想要了解的事情是？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
获得财富方法	0	1	0	0	1	0	2	1	0
赢得战斗方法	2	0	0	0	1	2	0	0	2
获取心灵方法	4	0	0	1	2	1	0	0	2



X.Wheel of Fortune 命运之轮

"不可错过的好机会"

+AVD

激烈战斗的尾声，你指挥的部队失败了。其原因是？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
战力不足	2	2	1	2	1	1	0	0	0
指挥能力不足	2	2	0	1	0	1	0	1	0
运气不好	1	0	0	1	0	1	2	1	0

XI.Justice 正义

"探求真实的勇气"

+AVD

为了统治意识形态不同的民族，最好的方法是什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
强大的军事力	4	2	1	0	0	0	1	0	2
宗教和规范	1	0	1	1	2	0	1	0	0
压倒性的人望	2	0	2	1	2	0	0	0	0

XII.The Hanged Man

"夺走事物的理由"

+VIT

你正准备夺去他人的性命。你这样做的理由是什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
为了报仇	2	0	0	2	0	0	0	1	3
为了守住名誉	2	1	1	0	0	1	1	0	1
自卫	5	0	0	2	1	1	0	2	0

XIII.Death 死神

"犹豫让你止步不前"

±LUK

让你深陷其中不能自拔的人是谁？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
王和下仆	5	0	1	0	0	0	3	1	0
心爱的恋人	5	1	0	0	0	1	0	2	1
信赖的朋友	0	2	1	0	0	0	2	0	0

XIV.Temperance 节制

"背叛的代价"

+RES

你的鲁莽计划以失败告终。你因此失去了什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
恋人和友情	4	0	0	1	0	2	0	2	0
地位和名誉	1	1	2	0	0	0	0	2	0
财产和家人	2	0	0	2	1	2	0	1	0

XV.The Devil 恶魔

"需要忍受的屈辱"

±LUK

恶魔能实现你的愿望，但你必须接受一个诅咒。那会是？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
丑陋的姿容	2	0	0	0	1	2	0	0	2
孤独一生	2	0	0	0	1	0	1	1	2
永存的恐惧	1	0	2	1	0	1	2	0	0

XVI.The Tower 塔

"神对任何人都是一样的冷酷"

+VIT

在被大火吞噬的房子中你会救出谁？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
心爱的恋人	2	2	0	1	0	1	0	1	0
年幼的儿女	4	0	0	1	2	1	0	0	2
老迈的父母	3	2	1	0	2	1	0	0	1

XVII.The Star 星

"黑暗中闪闪发光"

+DEX

夜空中几颗流星划过。你会许什么愿望？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
同伴的成功	1	0	1	1	2	0	1	0	0
自己的幸福	1	0	0	1	0	1	2	1	0
世界的和平	5	1	2	0	1	0	0	0	1

XVIII.The Moon 月

"背德的欲望"

+AGI

你喜欢上了朋友的恋人，你打算如何处理这段关系？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
夺过来	2	1	1	0	0	1	1	0	1
享受地下恋情	2	0	2	1	2	0	0	0	0
忘掉这一切	0	1	0	0	1	0	2	1	0

我最爱《怪物猎人》，也爱玩《战神》。
高金博，14岁，男，天津，QQ：1347820739



XIX.The Sun 太阳

“不会消失的未来”

+AGI

激烈战斗的尾声，你赢得了胜利，你要感谢什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
自己的能力	5	1	0	0	0	1	0	2	1
同伴的努力	5	0	0	2	1	1	0	2	0
神祇的加护	2	2	1	2	1	1	0	0	0

XX.Judgement 审判

“促进成长和发展的决断”

+DEX

杀死你心爱的家人的士兵被你俘虏了。你将如何裁决他？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
判处无期徒刑	1	1	2	0	0	0	0	2	0
判处斩首之刑	0	2	1	0	0	0	2	0	0
判处流放国外	4	2	1	0	0	0	1	0	2

XXI.The World 世界

“所有的选择都为了这个瞬间”

+RES

对你来说神祇意味着什么？

选项	HP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
遵从的规范	2	0	0	0	1	0	1	1	2
可利用的力量	2	0	0	2	1	2	0	1	0
可疑的邪念	2	0	0	2	0	0	0	1	3

命运之轮C.H.A.R.I.O.T

第一章第4关开始能使用，这个系统可以记录战场上最近50步行动，你可以随时跳回到之前的某一个步骤重新开始，相当于S/L大法。这种系统



的灵感来自棋牌游戏的“悔棋”设定，你不必为一些抉择或操作上的小失误而担心。

命运之轮 W.O.R.L.D.

通关一次之后，瓦伦报告里的命运之轮会加入很多Anchor Point。你可以选择这些节点，穿越

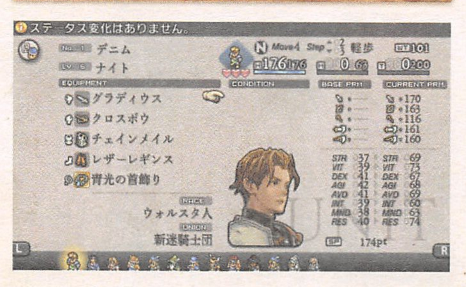


回去，然后尝试另一个选项，另一种玩法等等。这样一个通关记录就能达到100%的完美。

经验值和技能点

本作的经验值并非针对每个角色，而是针对一种职业。战斗胜利后，参战的所有职业都能获得经验值。如果转职，那么角色的等级也会跟着变化。技能点则是针对个人的，战斗胜利后，参战的所有人可以平均获得技能点。

战斗不能与死亡



除不死属性的角色外，战场上倒下的人你有3回合的时间救起他。3回合过后依然没有救起，这个角色就会减少一点“心”，并从战场撤退。三颗心都没了之后就算死亡了。

技能和武器必杀技

获得技能点之后可以在编成画面的“スキル”下选择学习和装备技能，不同的职业会有不同的技能。技能分为指令、支援、动作、特殊几种。

《掌机迷》出得不够稳定啊！小编加油。还有这个回函表能大些吗？
张俊，19岁，男，北京，QQ：1161367239

指令技能多为魔法技能，需要先学会才能使用该类魔法。动作和一些特殊技能在专门的技能菜单中使用。武器必杀技跟职业无关，只要使用者该武器技能的武器学技能达到Rank2，就能有一种必杀技，之后Rank4、6都会习得新的技能。当然也有特殊的技能存在。



剧情攻略

故事发生在一个名为沃里利亚（ヴァレリア）的大陆。被称为“霸王”的先王多鲁卡尔亚去世后，各民族之间的纷争不断，巴克拉姆人（バクラム）的领导者摄政王布兰塔（ブランタ）在北方大国洛迪斯的支持下控制了沃里利亚北部，南部有加鲁加斯坦（ガルガスタン）和瓦尔斯塔（ウォルスタ）两族人在对抗。加鲁加斯坦人口众多，很快取得优势。瓦尔斯塔人在隆威（ロンウェー）公爵的领导下一直进行着解放运动，但因为叛徒出卖，隆威被抓住并被宣布判处绞刑。

另一方面，洛迪斯的暗黑骑士团血洗了一个小镇，带走了镇上的神父，而这个神父就是主角的父亲……



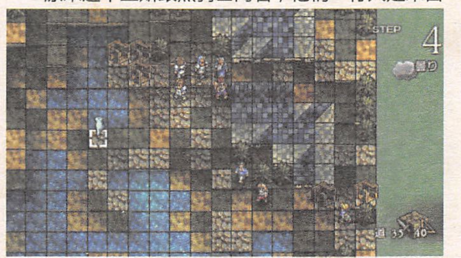
第一章 你要我弄脏自己的手吗？

——ゴリアテの町

维斯(ヴァイス)得到消息，赶到德尼姆（デニム）和卡秋娅（カチュア）的家里，三人准备偷袭暗黑骑士兰斯洛特（ランスロット）。

攻略要点：这关只能控制德尼姆，可熟悉下菜单内容。一回合后自动进入剧情，结束战斗。

原来这个兰斯跟黑骑士同名，他们一行人是来自



赞诺比亚的流亡骑士。误会解除后双方开始商讨下一步计划——骑士们帮助德尼姆三人救出被关押在アルモリカ城的隆威公爵。

选择1	どうか僕らをお許しください。 （请原谅我们。）
	姉さん、油断しちゃいけない。 （姐姐，不要掉以轻心。）
备注	选第2项兰斯会继续解释，从而引发选择2。

选择2	あなたを信じます。 （我相信你们。）
	……。

选择3	是非とも力をお貸しください。 （请帮助我们。）
	あなた方の力は必要ありません。 （我们并不需要你们的援助。）

——アルモリカ城·城門前

在アルモリカ城外，敌人正在等着像德尼姆这样的地下组织成员，宣布隆威公爵的死刑是个不错的诱饵。

★攻略要点：依然只能控制德尼姆，NPC都很强大，看他们战斗可以学会一些最基本的战术。

——アルモリカ城·城内

这个城的领主正在度假，留守的士兵很少，这样救援行动变得十分简单。隆威公爵被成功救出，立刻开始着手下一步行动。他雇用了流亡骑士训练士兵，接着授予德尼姆等人骑士称号，德尼姆可以组建自己的骑士团（给骑士团命名）。隆威给新骑士团的第一个任务是到西边的クリザローの町去追捕尸术士尼巴斯（ニバス）。在会议室外，兰斯感谢德尼姆让他们找到了新的雇主，接着蕾薇妮丝（ラヴィニス）也以アルモリカ城骑士的身份感谢德尼姆，但她也告诫他们不要被“英雄”的名号冲昏了头脑，隆威公爵只不过是在利用“英雄”造势而已，真正的胜利还需要继续努力。

——タインマウスの丘

★攻略要点：开战后有翼人卡诺普斯（カノプス）赶来以NPC形式助阵，暂时还不能控制他。第二回合开始可以使用命运之轮CHARIO系统。

爱掌机，尽享生活。
葛建利，20岁，男，杭州，QQ：1002148761

—— クリザローの町

牧师普雷桑斯（プレザンス）被不死军团包围，孤军奋战。当他发现超度术イクソシズム对能行动的不死怪物无效而陷入绝望时，德尼姆骑士团赶到，迅速展开营救行动。

★攻略要点：不死系的骷髅和鬼魂需要把它们打倒成为假死状态，再使用イクソシズム才能完全消灭它们。

救出骑士莱昂纳德（レオナール）之后，得知尸术士已经放弃了这个小镇，跑到クァドリガ砦去了。因为人手不够，牧师建议返回アルモリカ城，而莱昂纳德打算继续追击。一切由德尼姆决定。（クァドリガ砦的敌人等级多为Lv5，你可以以后再来攻打。）

—— クァドリガ砦

尸术士潜心于研究暗黑魔法，他并不关心普通人正在经历的战争。但他的研究显然是对神灵的亵渎。

选择	無抵抗の者と戦うつもりはない。 （不抵抗的话就没必要战斗。）
	ふざけるな！ （别废话！）

★攻略要点：就算先回アルモリカ城让莱昂纳多加入，这场战斗他也不会出场。如果你是跟着流程直接来这里开打，建议更新最好的装备，多带点道具。要小心尸术士中途还会召唤不死怪物，他HP低于10%就会结束战斗。

尸术士变成乌鸦飞走，临走前他预言今后会再次碰到德尼姆，到那时可以看到他新的研究成果。

—— アルモリカ城

返回アルモリカ城后，公爵给了骑士团下一个任务——和莱昂纳德一起去巴克拉姆的フィダック城，目的在于跟驻扎在那里的洛迪斯暗黑骑士签订互不侵犯的协议。尽管卡秋娅极力反对跟大仇人结盟，但按目前的形势，公爵的提议确实是最好的方法——保证暗黑骑士团不插手之后，就可以全力对抗加鲁加斯坦了。

—— ゴルボルザ平原

骑士团北上遇到的第一批敌人，他们的老大自信满满，但不是所有人都想打这一仗。

—— 古都ライム

加鲁加斯坦的骑士在围攻一名女性魔法战士，而这一幕正好被德尼姆骑士团撞个正着。

选择1	いずれにせよ放ってはおけない。 （我们不能放着不管。）
	助けたいのはやまやまだけど…. （我是想去救她，但是……）
备注	选第1项时如果西丝缇娜（システィーナ）战斗不能就会GameOver。

★攻略要点：确保西丝缇娜的安全是这一关的重点，派人上前进入敌人攻击范围，防止他们集中攻击西丝缇娜。另外多准备一些回复道具。

原来西丝缇娜是巴克拉姆的抵抗组织“沃里利亚解放阵线”的一员，他们的目标是让沃里利亚重新回到霸王统治时人人平等的年代。但莱昂纳德称他们为“恐怖分子”，维斯也不信“人人平等”这一套。

选择2	ウォルスタの未来のため。 （为了瓦尔斯塔的未来。）
	真の平和のため。 （为了真正的和平。）
备注	选1西丝缇娜会觉得你们只顾自己的民族，很自私；选2西丝缇娜会提议跟他们一起战斗，但维斯极力反对。总之暂时没办法收西丝缇娜。

—— フィダック城

和暗黑骑士签订条约的过程中，暗黑兰斯亲自出现。他看着德尼姆兄妹眼熟，而卡秋娅忍不住想说几年前的那次大屠杀。暗黑兰斯辩称那只是一场误会。

选择	姉さん、今はよそう。 （姐姐，现在不要说这些。）
	敵と手を組めるはずがない…。 （我们绝不和敌人联手）
备注	不管选择什么，条约都会照常签订。

—— アルモリカ城

公爵给德尼姆的下一个任务是去バルマムッサの町，劝说那里的5000人起义反抗加鲁加斯坦的暴政奴役。但预计很多人会安于现状不愿战斗，所以劝说有很大难度。会议后，德尼姆在河边找到圣骑兰斯，后者拿出一个音乐盒讲述了其已故妻子的故事，给了德尼姆继续战斗的勇气。

—— ボルドュー湖畔

—— ゾード湿原

★攻略要点：这一关的BOSS魔兽使加普（ガンプ）后期可以加入，条件是这一战要在不杀死他两只狮鹫的前提下把他HP减到20%以下，他会利用转移石逃走。

—— バルマムッサの町

正如事先想象的一样，这里的民众饱受战争之苦，他们宁愿受压迫奴役也不愿起义挑起战争。于是莱昂纳德把德尼姆叫到门外，传达公爵的命令——冒充加鲁加斯坦的士兵，杀掉这里所有的老百姓，以此来激化所有瓦尔斯塔人对加鲁加斯坦的仇恨，从而获得更多的支持。

选择	…わかっています。 （……我明白了。）
	…馬鹿なことはやめるんだ！ （……怎么能做这种蠢事！）
备注	选1进入L（秩序）路线，选2进入C（混乱）路线。

—— バルマムッサの町（C路线）

德尼姆和蕾薇妮丝都拒绝执行公爵的非人道命

MHP联机爽啊！希望有一栏节目是供读者分享自己的心得。
庞宇平



令，维斯则赞同。莱昂纳德只好和维斯前去屠杀村民，留下一队士兵对付德尼姆等人。而临走时维斯用弩射中蕾薇妮丝，致使其重伤倒地。

第二章C
就算事与愿违，我也决不放弃

一切都如隆威公爵所计划的那样，惨案使得瓦尔斯塔人空前的团结，加鲁加斯坦内部也有分裂，这使得领导加鲁加斯坦的枢机卿巴鲁巴托斯（バルバトス）陷入绝境。而德尼姆的处境也不好，公爵把惨案的责任全推给了德尼姆，他们现在是通缉犯。

——港町アシュトン

现在瓦尔斯塔解放军正在スウォンジーの森集结准备对巴鲁巴托斯进行最后的进攻，而圣骑兰斯应该在タインマウスの丘，所以大家决定去跟圣骑回合然后突围。正准备离开的时候碰到前来诛杀德尼姆的弓箭手阿萝塞尔（アロセール），她是惨案的幸存者。

★攻略要点：在大地图试图离开港町アシュトン时就会进入战斗。

——リィ・ブム水道
——ゾード湿原
——ボルドュー湖畔
——タインマウスの丘

在这里等待德尼姆的不是圣骑，而是维斯，原来这只是他引诱德尼姆的圈套。他要赶尽杀绝，连阿萝塞尔也不放过。战斗过后阿萝塞尔彻底认清了形势，正式加入骑士团。而在之前的对话中维斯透露了圣骑目前应该驻扎在古都ライム，于是他们转而向那里进发。

——クリザローの町

瓦尔斯塔的部队抓住了一名骑士，他们以为是德尼姆的人，而德尼姆也不认识这名骑士。战后救下的骑士叫做福尔卡斯（フォルカス），是沃里利亚解放阵线的人。他说通往古都ライム的陆路有重兵把守，很难突破，但如果能帮他们救下被海盗羁押的同伴，再夺取船只就能从海路过去了。卡秋娅很不乐意被人利用，但这是目前唯一的办法。

——クァドリガ砦

★攻略要点：由于地形不利的缘故，魔法师拜安（バイアン）的生存很成问题。建议让有翼人转职成ルーンフェンサー，然后装备可以投掷道具的アイテムスリング，快速飞上去保住拜安的性命，然后优先攻击弓箭手。

成功救下拜安，德尼姆也弄到了船，但此时拜安请求德尼姆能够去救被海盗抓住的西丝缇娜。因为自身的安全也成问题，所以卡秋娅不想浪费时间，断然拒绝，但是决定权在德尼姆手上。

选择	お手伝いしましょう。 （我们会帮忙。）
	残念ですがお断りします。 （很抱歉我们不能去。）
备注	西丝缇娜和拜安都生存的情况下才会有这段剧情，选1有机会收到他们两个，选2则直接去港町ゴリアテ。

——ダムサ砦

成功救出西丝缇娜后，对大家请求德尼姆能在ボード砦停留一下，解放阵线的三人要跟西丝缇娜的姐姐塞莉艾解决一些事情。

——港町ゴリアテ
——ボード砦

解放阵线的塞莉艾打算暗杀隆威公爵，让布兰塔控制整个沃里利亚，然后他们再暗杀司祭，实现国家的解放。但这种计划太过冒险，显然这就是姐妹俩的分歧所在。突然有消息传来说枢机卿已经被公爵俘虏，明天就将被处死。为了不让公爵得势，塞莉艾决定明天就执行暗杀计划，西丝缇娜失望了走了出去。

选择	一緒に行こう、システィーナ。 （加入我们吧，西丝缇娜。）
	理想だけを追いかけていても…. （现实一点吧。）
备注	选1福尔卡斯、拜安、西丝缇娜正式加入。选2三人离开。

选择	きみと戦っているわけじゃない。 （我不会跟你们战斗。）
	バクラム人が敵なのではない…… （巴克拉姆人并不是我们的敌人。）
备注	如果之前西丝缇娜死亡，那么对话的就是会是拜安或者福尔卡斯。选1他们离开，选2他们正式加入。

——古都ライム

德尼姆和卡秋娅在这里中了埋伏，对手是佣兵扎潘（ザパン）。这个时刻暗黑骑士巴巴斯（バルバ



ス）居然带队进攻古都ライム，城内一片火海。圣骑兰斯找到他，两人交起手来。此时卡秋娅已经被扎潘抓住。德尼姆在白骑士基尔达斯的帮助下（ギルダス）摆脱了暗黑骑士马尔提姆（マルティム），前往アルモリカ城营救姐姐。

—— アルモリカ城・城門前

位于コリタニ城的公爵得知了古都ライム的战况，立刻下令派驻扎在アルモリカ城的莱昂纳德前去营救，而此时德尼姆已经来到城外。

—— アルモリカ城・城内

城内遭遇维斯，单挑时维斯挑明了两人的关系，他从没有把德尼姆当朋友，因为自己父亲是个酒鬼，没人看得起他，所以他对德尼姆只有羡慕嫉妒恨。

★攻略要点：德尼姆和维斯单挑，慢慢耗吧。

莱昂纳德及时出现阻止了二人，他劝说德尼姆重新回到公爵旗下，共同对抗巴克拉姆人，维斯对此极为反对。

选择	確かに争っている場合じゃない。 （现在的确不是争斗的时候。）
	それは絶対にできない。 （我绝不回头。）
备注	选1进入N（中立）路线，维斯会离开城堡；选2进入C（混乱）路线，莱昂纳德为了给德尼姆认清真实世界的机会，放走了姐弟俩。

第三章C
追求野心和欲望，失败者贱如猪狗

枢机卿被处死，加鲁加斯坦的力量锐减。大陆南部已经被公爵控制，与巴克拉姆的战争一触即发。虽然暗黑骑士擅自破坏密约，但公爵依然希望今后能再次保持互不侵犯条约。德尼姆继续被当做叛徒，摆脱不了被追杀的命运。

在フィダック城，暗黑骑士巴巴斯因为擅自出兵遭到副官巴尔泽丰（バールゼフォン）的训斥，暗黑兰斯则原谅了他。此时维斯作为公爵的信使赶来，但他自己开始与暗黑骑士们密谋……

—— 港町アシュトン

德尼姆追求正义的选择，将他们置于危险的境地，卡秋娅对此非常生气。她认为德尼姆从未考虑过她的感受。

—— ゾード湿原
—— コリタニ城・城門前
—— コリタニ城・城内

攻占コリタニ城后，俘虏透露了泽波斯的去向。而此时卡秋娅打算回ゴリアテの町的家。

选择	僕を置いていくのかい？ （你要丢下我不管吗？）
	姉さんは勝手すぎるよ。 （姐姐你太任性了。）

不管德尼姆如何劝说，卡秋娅去意已决，她无法接受一个重战争不重亲人的弟弟。临走前她还说出了ゴリアテ的神父并非他们的亲生父亲。

—— レイゼン街道
—— バハンナ高原

此时在巴克拉姆的王都ハイム城，布兰塔得知了コリタニ城被德尼姆攻占的消息，料想到公爵会派兵前去增援导致后方空虚，决定出兵攻打アルモリカ城。此时暗黑骑士沃尔莱克（ヴォラック）警告布兰塔不要私自行动，但布兰塔以暗黑骑士没有履行协助他的义务为由，坚持出兵。正好维斯以信使的身份进来，跟布兰塔又开始商量什么阴谋。

—— ブリガンテス城・南/西

城内，尸术士克瑞西达（クレシダ）劝说巴尼斯留下来跟守卫城堡，但巴尼斯以研究为名，拒绝留下来战斗。很快，泽波斯将军进来将两人都送走了。在他看来，只要巴尼斯的“秘术”研究完成，死人都可以复活，到时加鲁加斯坦的再兴便不成问题。

—— ブリガンテス城・城内

救出了加鲁加斯坦的难民，德尼姆对大家说其实两民族之间的百姓并没有什么仇恨，只是那些掌权的人故意激化民族之间的矛盾，操纵百姓，他们才是真正的敌人。而他自己如果变成了像公爵那样的人，宁可自尽。此时消息传来，瓦尔斯塔解放军已经夺回了コリタニ城，德尼姆已经做好了和解放军作战的准备。

—— バハンナ高原

★攻略要点：剑圣（ハボリム）很强，可能的话应全力保证他的安全。

战后剑圣请求加入队伍，共同对付弄瞎他眼睛的暗黑骑士。

选择	こちらこそ歓迎します。 （欢迎加入我们。）
	残念ですがお断りします。 （很抱歉我拒绝。）

另一方面，维斯完成了信使的任务回到公爵身边。他说与暗黑兰斯的会面地点定在古都的旧教堂，时间由公爵定。公爵对此非常高兴，他相信暗黑骑士会同意继续保持中立。等公爵杀掉布兰塔统治了沃里利亚，再赶走暗黑骑士也不迟。

—— コリタニ城・城門前
—— コリタニ城・城内

莱昂纳德在城内等着德尼姆，他虽然欣赏德尼姆的理想，但是与他为敌是宿命。“拔剑吧！这是我们两人之间的战斗。”

选择	わかった、2人だけで…。 （知道了，只有我们两个……）
	僕らだけの戦いじゃない。 （这不是我们之间的战斗。）
备注	选1则两人单挑，选2则是普通的小队战斗。

莱昂纳德死前透露了公爵的决定，他说公爵就算打败了巴克拉姆，也不打算赶走暗黑骑士，所以他才是整个沃里利亚的敌人。为了去古都阻止公爵，德尼姆不得不选择翻过危险的ヴォラック山。

—— ウェオブリ山

★攻略要点：BOSS又是加普，不要杀狮鹫，把加普的HP降到20%就行了。杀死魔兽的话，加普的能力会暂时强化，而我方的能力会弱化。

另一方面在ゴリアテの町，暗黑兰斯找到了卡秋娅，并告知她的真正名字叫做巴莎利娅（ベルサリア），是先王多鲁卡尔亚与侍女的私生女。母亲遭到流放，生下她就死了。布兰塔将她交给兄弟普兰西抚养，也就是德尼姆的亲身父亲。兰斯希望卡秋娅能跟他们一起回ハイム城。

—— 古都ライム

德尼姆潜入了古都，他看到维斯急匆匆的跑过。维斯前往的是公爵和暗黑兰斯会面的地点，在那里他一刀捅死了公爵，并打算继续干掉兰斯。门外，暗黑骑士奥兹和奥兹姆正被巴克拉姆的部队拦住，德尼姆的出现让他们分神，暗黑骑士趁机溜走了。



维斯刺杀兰斯失败，跪地求饶，称刺杀行动是布兰塔的指示。兰斯最终放了维斯。奥兹姆禀报说普兰西神父已经被解放阵线救出，不过暗黑骑士已经找到了公主，普兰西已经没有用处了，奥兹姆姐弟奉命去杀掉他们所有的人。

—— アルモリカ城

城内的守军统统向德尼姆投降，这是莱昂纳德生前的指示。在城里一间小屋内，两位白骑士守在瓦伦的身边。瓦伦很虚弱，但他可以挺过来。只是没有人知道圣骑兰斯的下落。下一步大家准备进攻フィダック城，两位白骑士正式加入了队伍。

—— ボード砦

奥兹姆姐弟找到了普兰西神父，他们几乎把整个解放阵线游击队给灭了。战后大家找到受伤的塞莉艾，她清楚暗黑骑士来这里是为了找神父，她也知道暗黑骑士的目的并非是要占领沃里利亚大陆，他们只是要找到一个叫玛娜佛拉的人。之后她正式加入了队伍。

—— フィダック城

从南面或者西面攻进城后，暗黑骑士带着公主撤退了，剩下奥兹姆姐弟断后，最终战死。另一方面在ハイム城，维斯被抓住并处以了绞刑。而在城里的地牢，还关着另一个男人。



第三章N 无法拯救的事物

公爵控制了大陆南部，摄政王控制了北部，他们都没有实力解决对方。这种情况下暗黑骑士的行动就显得十分重要了，但他们也没有任何动静。

在フィダック城，暗黑骑士巴巴斯因为擅自出兵遭到副官巴尔泽丰（バールゼフォン）的训斥，暗黑兰斯则原谅了他，并派他去ハイム城监视布兰塔，同时要借解放阵线的手找出普兰西神父。而之后奥兹姆姐弟要负责解决解放阵线。

アルモリカ城内，公爵派莱昂纳德继续扫荡枢机卿派的顽固分子，追查维斯的任务则交给了德尼姆。另外，瓦伦和白骑士米尔丁也回到了这里。突然，加鲁加斯坦的士兵在城外进攻了。

—— アルモリカ城・城門前

—— ボード砦

奥兹姆姐弟找到了普兰西神父，也抓到了塞莉艾，并使用魔法把她定住无法移动，要救她难度不小。杀死奥兹就下塞莉艾之后，她打算去救神父。德尼姆和西丝缇娜都劝说她加入解放军，一起战斗，但塞莉艾不愿与公爵的人一起。

—— アルモリカ城

回到アルモリカ城，德尼姆杀死暗黑骑士指挥官的举动引起大家的不满，恐怕会惹恼暗黑骑士导致和平交涉失败。公爵继续派使者去跟暗黑骑士交涉，德尼姆的任务是去港町アシュトン调查情况，据说有人看到白骑士基尔达斯在那里出现。

城内，卡秋娅跟德尼姆说出了两人身世的秘密。

—— タインマウスの丘

老玩家又回归了，支持新迷。
张超，21岁，男，辽宁，QQ：234173031

攻略要点：BOSS又是加普，不要杀狮鹫，把加普的HP降到20%就行了。杀死魔兽的话，加普的能力会暂时强化，而我方的能力会弱化。

—— クァドリガ砦

★攻略要点：在去往港町アシュトン之前先到クリザロ–の町就能看到莱昂纳德和另外几名战士在小屋内，他们遇到了很强的抵抗，还有人质。接着来クァドリガ砦战斗，注意救活NPC，胜利后他们会加入。

クァドリガ砦内，莱昂纳德带着剑圣出现。剑圣问他们是否在跟暗黑骑士作战。

选择	もちろん、そうです。 （是的。）
	よくわかりません。 （我也不知道。）
备注	选项对故事不会有影响，接下来剑圣会请求加入队伍。

选择	こちらこそ歓迎します。 （欢迎加入我们。）
	残念ですがお断りします。 （很抱歉我拒绝。）

—— 港町アシュトン

★攻略要点：大量的不死系敌人。救出デボルド和オリアス两人后能加入。

这里的人都变成了僵尸，幕后的元凶就是尸术士尼巴斯。僧侣奥莉阿斯是尼巴斯的女儿，戴博德是她哥哥。戴博德当时因为反抗枢机卿而被处死，但被父亲复活。人是活了，却没有了灵魂。而现在尼巴斯继续实验，奥莉阿斯无法容忍这种行为，要求和哥哥一起加入解放军。

选择	わかった。仲間として迎えよう。 （知道了，欢迎加入我们。）
	残念だが、力になれない。 （抱歉，你们太弱了。）

—— ヘドン山

—— バンハムーバの神殿

—— ダムサ砦

尼巴斯的研究陷入了死胡同，看来要达到不老不死，只能使用“死者的戒指”了。而基尔达斯战后终于得到了解脱。

另一方面，卡秋娅回到了ゴリアテの町，暗黑兰斯找到了她并说出了她真实的身份。

回到アルモリカ城之后，公爵开始下一步计划，就是和暗黑骑士进行非正式会谈，让他们作为调停人，跟巴克拉姆签订和平协议。然后趁他们不备从ウェオブリ山过去夺回古都ライム。突然有人来报说コリタニ城陷落，这实际上也是公爵的策略。故意放松コリタニ城的戒备，引诱枢机卿残党出现，同时造成后院失火的假象让暗黑骑士放松警惕。

—— 港町ゴリアテ

★攻略要点：如果之前没去クァドリガ砦，这里就会有战斗，战后可以收到剑圣。

—— コリタニ城・城門前

—— コリタニ城・城内

—— ウェオブリ山

—— 古都ライム

巴尔泽丰被公爵抓住作为人质，德尼姆的任务是扫荡城内的巴克拉姆士兵。德尼姆成功了，但是巴尔泽丰却被奥兹姆救走。接着维斯突然闯了进来，杀死了公爵，自己则被乱剑砍死。



回到アルモリカ城，莱昂纳德成功的说服解放军内的消极派，决定进攻暗黑骑士所在的フィダック城。

—— フィダック城

从南面或者西面攻进城后，莱昂纳德遇到卡秋娅。卡秋娅居然趁其不备给了莱昂纳德致命一击。暗黑骑士带着公主撤退了，剩下奥兹姆断后，最终战死。而在ハイム城里的地牢，还关着另一个男人。

第四章 携手同行

フィダック城一战震惊了巴克拉姆的百姓，布兰塔已经不再值得信任，而先王的私生女还活着的消息给人们带来了新的希望。暗黑兰斯顺势主张由卡秋娅公主来继任沃里利亚的王位，而眼下这场权利争夺引起的战争应该停止了。但这并没能阻止反巴克拉姆运动在整个大陆的扩散，这场战争经变成了统治者与平民之间的战争，一场追求自由的战争。

ハイム城的地牢里，两个同名的骑士有一段意味深长的交谈。一方认为人是有贵贱之分的，那些弱者并不是没有机会，他们只是选择成为弱者，不愿去争取自由。而另一方则希望从灵魂深处拯救人类。

フィダック城内，德尼姆正听取汇报，决定下一步如何行动。突然得知ブリガンテス城的士兵叛变，要求向巴克拉姆投降。德尼姆认为这是フィラーハ教的阴谋，先王就是フィラーハ教的忠实信徒，现在卡秋娅女王登基，越来越多的人不愿与她作战。德尼姆决定去ブリガンテス城会见他们的首领，如果不带武器和军队去的话，或许能够取得他们的信任。

—— バハンナ高原

—— ブリガンテス城

★攻略要点：如果德尼姆卸掉所有的装备，一个人从南面入城的话就可以避免战斗。



城外，教团僧侣奥利维亚（オリビア）出来迎接。让德尼姆没想到的是教团的首领居然是他的父亲普兰西，而他因为暗黑骑士的拷打和药物，已经陷入弥留。普兰西在儿子面前道出了卡秋娅的身世之谜——当年皇后身边的侍女玛娜佛拉有了先王的骨肉，偷偷跑出城。布兰塔收留了她，当卡秋娅出生后，布兰塔就要普兰西把她当做自己的女儿抚养，同时决定暂时瞒着皇后。实际上布兰塔自己将这个消息透露给了皇后，因此得到了司教的位置。而暗黑骑士的最终目的是为了得到先王的遗产，他们已经在搜寻陵墓的位置了。要打开陵墓的封印，需要拥有先王血统的人，所以卡秋娅不过是被利用的工具而已。

神父去世后，奥利维亚告诉德尼姆另一个让他无法接受的消息——布兰塔和普兰西是亲兄弟，所以布兰塔是德尼姆的伯父，德尼姆也是巴克拉姆人。奥利维亚、塞莉艾、西丝缇娜都是德尼姆青梅竹马的朋友。奥利维亚提醒德尼姆不应该有狭隘的民族观，振作起来建立没有阶级和民族差别的世界。此时塞莉艾和西丝缇娜走了进来，三姐妹重逢。而他们的父亲莫鲁巴（モルーバ）因为对女儿的出走自责，离开了这里，很可能去了バンハムーバの神殿。而四姐妹中的老二谢利（シエリー），现在是巴克拉姆军中的首脑人物。

—— ヘドン山

—— バンハムーバの神殿

神殿内谢利捉住了自己父亲，询问关于“禁咒”的事情无果。正准备带回ハイム城的时候，德尼姆赶来救走了大神官莫鲁巴。

攻略要点：如果想收谢利，这一战就不能打死她，HP降到20以下即可。

战后大神官了解德尼姆的伟大理想，决定帮助他。但要解放沃里利亚，很可能要跟卡秋娅为敌。

选择	……それだけはできません。（我做不到，我要救出姐姐。）
	それも仕方ありません。（我别无选择。）
备注	选1以后的バーニシア城内之战卡秋娅会参战，选2则不会。

恶梦中醒来的布兰塔，收到了谢利失踪的报告，但他根本不打算去营救。

—— フィダック城

女王和暗黑骑士在バーニシア城，德尼姆决定突袭。进攻暗黑骑士并救出女王的话，巴克拉姆的民众也不会反对。

—— ヴァネッサ街道

—— ランベスの丘

—— ゾリューシ油田

—— バーニシア城・城門前

★攻略要点：需要全灭敌人。

—— バーニシア城・中庭

巴巴斯准备为死去的奥兹姆姐弟报仇，兰斯提醒他不要忘了教皇殿下的命令，完成“保护奇迹”任务，尽量减少伤亡，然后返回国内。开战前巴巴斯展示了“火枪”的威力。

—— バーニシア城・城内

★攻略要点：如果卡秋娅有出战，她也会呆在原地，不用操心她。

暗黑兰斯留下卡秋娅撤退了。德尼姆再次见到姐姐，但卡秋娅此时依然埋怨当时德尼姆抛弃自己。

选择	置き去りにしたわけじゃない。（我没有抛弃你。）
	たしかに置き去りにしたよ。（我确实曾经抛弃过你。）
备注	选1卡秋娅会自杀。

选择	僕は姉さんを愛している！（姐姐我爱你！）
	僕は姉さんと離れたくない！（我不要和姐姐分开！）
备注	如果当初在バンハムーバの神殿中的选项中选了1的话，这里也要选1，否则卡秋娅会自杀。相反如果当初选了2，这里也要选2。

城外，兰斯对巴巴斯的表现非常不满，暗黑骑士团撤回了ハイム城。

—— フィダック城

卡秋娅终于回到德尼姆身边，她决定跟随部队一起上前线，而不是躲在皇宫里。

—— ヨルオムザ峡谷

—— ウェアラムの町

—— ハイム城・城門前/南/裏門前

★攻略要点：这三个地图任选其一，其中城门前地形狭窄，南面比较难攻，里门前BOSS是魔兽使带有大量的龙。

城门被攻破后，布兰塔坐不住了，打算决一死战。而此时暗黑兰斯出现，提醒他一切都结束了，布兰塔已经输了。突然，巴巴斯、马尔提姆、安特拉斯三名暗黑骑士举剑，控制住了暗黑兰斯在内的其他三

名暗黑骑士。巴巴斯叛变了。

—— ハイム城・中庭

马尔提姆从巴尔泽丰那里拿走从赞诺比亚偷来的圣剑，只要有圣剑，就能破除封印。而兰斯却一直让他们找那个已经死去的侍女和卡秋娅。马尔提姆认定德尼姆他们会解决这些暗黑骑士，所以并没有直接杀死他们。一旁的安特拉斯似乎跟巴巴斯并不是一伙，他的目的不是先王遗产，而是针对沃尔莱克。他要为当年自己国内发生的皇族惨案中死去的亲人报仇。

—— ハイム城・城内

巴巴斯计划撤退到空中庭院，留下布兰塔自己擦屁股。

★攻略要点：布兰塔的魔法非常强，注意回复。

布兰塔被打败后，德尼姆领导的解放军和原巴克拉姆的士兵终于停战。在女王的领导下，准备向逃往空中庭院的黑骑士发动最后一战。在出征前，德尼姆和卡秋娅去见了饱受折磨的圣骑兰斯。他已经认不出人了，只知道那个他妻子留下的音乐盒。之后，德尼姆得到了兰斯的佩剑。

—— 空中庭園

★攻略要点：空中庭院一共18层，每一层都可以存档一次。很多层都有直接通往更高层的门，有些还是隐藏的。如果打开了这些门，战斗胜利后就能去到指定的层数。



隐藏门位置（战斗中按□+左变成俯视角后的坐标）

1F→6F（6,2）
4F→8F（13,11）
6F→10F（8,16）
9F→12F（6,5）
12F→16F（10,6）
13F→16F（13,3）
16F→18F（5,29）

在18层打败安特拉斯之后，他说出了巴巴斯正在空中庭院地下的陵墓内，并希望德尼姆能够团结整个沃里利亚。在地下，巴巴斯终于解开了封印。里面就是人类世界与魔界相连的通道。当年先王多鲁卡尔亚因为妻儿死去，让他失去了对神的信仰，转而去寻找能与神对抗的力量。最终他找到了这个传说的奥迦战争中奥迦族逃入魔界的地方。

—— 封印の間

★攻略要点：最终决战战场。多鲁卡尔亚会召唤出跟你部队完全一样的人物。打倒他本人后还会有超强的第二形态。

打败了先王的亡魂，魔界之门已然开启着。这时瓦伦出现传送走了所有人，自己留在这里，跟魔界之门一起被埋葬。



尾声

—— 卡秋娅生存的场合

沃里利亚女王卡秋娅的登基仪式正式举行，大神官希望女儿奥利维亚能够跟随德尼姆，有翼人和白骑士启程回国，解放军的其他同志也纷纷返乡，而德尼姆决定去圣骑士兰斯洛特的故乡看看。这场战争之后，沃里利亚作为一个国家繁荣了千年之久。

最后，在开往洛迪斯的船前，三个暗黑骑士出现……(图18)



—— 卡秋娅死亡的场合

德尼姆正式登基成为国王，表面上巴克拉姆与解放军准备签订和平条约，但依然有很多意见不合。各地恐怖活动四起，大神官开始担心加冕仪式的安全问题。最后，仪式上一个恐怖分子掏出火枪，瞄准德尼姆射击……

—— 卡秋娅死亡，但各民族友好度30以上

德尼姆正式登基成为国王，但通过赞诺比亚圣王和有翼人的好友基尔巴特对话得知，洛迪斯已经派兵超过20万，向沃里利亚进发，新的战争又将开始……

由于篇幅问题，L路线的第2、3章剧情下期奉上！

（未完待续）

求破解！求给力！
卢宇佳，24岁，男，北京 QQ：307646836

《战神 斯巴达之魂》

全隐藏要素攻略

文／平射炮

本作的流程非常直线，很少往回走，没有任何弯路，相信大家都不会迷路。机关基本上都是推机关、按圈键开门，或者推石头跳上去这样的模式，很容易通过，没有什么难点。所以本期的战神攻略没必要流程介绍，只攻略各种隐藏要素。下面开始！

（攻略中的名词以中文版为参考。）

二周目继承

通关一遍游戏，奎托斯的能力以及在游戏中获得的道具可以在下级难度的二周目中使用。比如用“斯巴达人（困难）”通关，然后选择“凡人（容易）”、“英雄（普通）”难度可以继承一周目要素，从头开始游戏。就是说，用“神（极难）”难度通关，可以用前三个难度开始二周目，“神（极难）”不能继承一周目要素。

Check! 选择装束

按照前面的条件，进行二周目时奎托斯有几套装可换，在游戏开始可选。这些装束的外形不同，但奎托斯的招式没有变化，只是有一些性能上的变化。获得方式和性能效果见下面的说明。



■奎托斯：普通装。

■神之护甲：任意难度通关开启。效果是攻击敌人都掉红魂。技能：复仇。

■得摩斯：任意难度通关开启。效果是魔法消耗减少。技能：攻击力提升。

■斯巴达装：预约特典装。效果不明。

■机械多斯：在宙斯神庙用红魂开启。效果是伤害减轻。攻击敌人都掉蓝魂。技能：防御力提升。

■斯巴达之魂：GOD难度通关开启。效果是每次攻击或者格挡成功都会掉绿魂。

Check! 游戏难度说明



本作有4个难度等级，游戏开始可选“凡人（容易）”、“英雄（普通）”和“斯巴达人（困难）”。打通一遍“英雄（普通）”或“斯巴达人（困难）”可开启“神（极难）”难度。

Check! 二周目道具

二周目道具其实都是在一周目获得的，但是一周目的时候并不能使用，需要通关一次后，进行二周目才能开启这些道具的功能。

■卡莉丝托的臂饰：干掉老妈后，在地上捡到。功能是让游戏中所有QTE按键自动成功。



■雅典娜的猫头鹰：在雅典娜神殿第二次遇到雅典娜（第一次是游戏刚开始的船上），情节过后在右侧下方发光点捡到此物。功能是寻找宝物，隐藏道具在附近时画面变绿。



■爱芙罗黛蒂的美酒（Aphrodtie's Ambrosia）：在斯巴达城的妓院干那事，三次后获得此道具。功能是二周目多了一个强力新招：斯巴达之力（L+×）。



■国王的指轮：追黄金老头的路上，剧情过后捡到。功能是收集红魂时增加10倍。

■阿瑞斯的枷锁：在死之门章节，用获得的克蕾斯的头盖变成路，进入前面的混沌门，来到“死之领域”。向下走，在地上发光处捡到枷锁。功能是无限魔法。



■掘墓者的铁锹：在宙斯神殿购买所有道具后，打开机关，场地中间出现新区域，进入获得。功能是竞技场只能给可以选“掘墓者”装束。



宝物间选项

通关一次游戏后，游戏主菜单最下方出现“宝物间”选项，里面包含了各种挑战任务、游戏动画和画廊欣赏等内容。那些任务是打红魂的好地方。



不过里面的要素并不是直接开启的，也需要玩家来开启。咱们从上到下来看宝物间里的内容。

Check! 诸神的挑战

通关开启这个选项，里面有阿瑞斯和雅典娜两大类型。雅典娜的挑战需要到宙斯神殿中购买。

阿瑞斯的挑战

1，六度寻死：开启场上6个宝箱并保住性命。

◆解说：这个任务会不停冒出敌人，场地周围

有6个宝箱，全部打开并且不死就完成任务了。没什么难点，刷红魂的效率不高，建议大家不要在这里浪费时间。

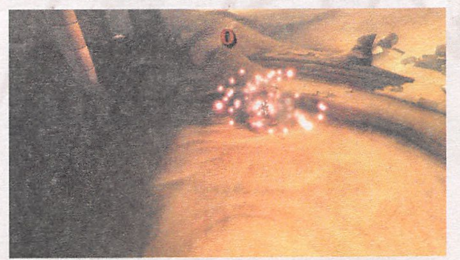
2，四面受敌：在被杀前杀死敌人。

◆解说：这个任务有些难度，敌人分三波出现。第一波是石化鸟和枪兵，小心别被石化一击致死。第二波是蛇女和牛头斧，注意躲避和按叉键摆脱牛头的撞击。第三波是叉子刺客兵和铠甲怪，破坏铠甲需要火焰，掌握回复火焰剑的时机很重要。场地中有一个加血/魔法的宝箱，合理利用。



3，洛格拉底：在限定时间内收集所有红魂。

◆解说：场地中有一个大木箱里面有很多层小木箱，四周出现敌人。干掉所有敌人收集红魂，还要破坏层层木箱，直到露出最里面的宝箱，开启宝箱获得红魂。这个挑战任务用斯巴达枪盾的L+方块键连击比较容易通过，用双刀非常难。



4，毫发未伤：不被敌人击中的情况下，干掉所有敌人。

◆解说：难度很高的任务，需要熟练掌握翻滚躲避敌人的攻击，尤其是第一波的飞鸟。幸好敌人较少。需要多加练习才能通过。



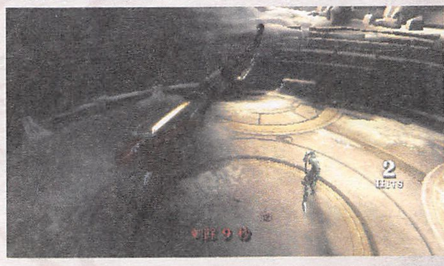
5，装备收集：在体力耗尽前收集3个齿轮。

◆解说：这个任务中你的HP会自己掉，目标是干掉3个齿轮盔甲人，收集3个齿轮。不要被围攻，注意积攒火焰刀能力攻击盔甲。

雅典娜的挑战

1，半空飞翔：待在半空中10秒钟，期间不可以接触地面。

◆解说：这个任务看似很困难，掌握了方法其实很简单。首先按住三角键挑起一个敌兵，并飞到半空中，此时按圈键空中背投，连按四次背投，时间大概还剩4秒左右，此时奎托斯已经快落地了，快速按左键发动黑洞魔法可以继续滞空，大概发三次就完成了任务。



2，地动山摇：发动“海伯利昂突袭”将敌人击倒在地，再连续攻击10次。

◆解说：按L+圈键推倒敌兵，压住后按方块键打10下。由于有4个敌兵，推到一个会被其他敌兵打断，蛮干的话难度也不低。建议用魔法协助，比如按左键发出几个黑洞拖住敌人，然后推倒一个敌兵趁机打10下。

3， 击溃防守：同时击破5个护盾。

◆解说：想同时击破5个护盾，就需要把5个敌兵吸引到一起。看时机按左键发出几个黑洞将它们定住，然后按R+攻击键完成任务。

4， 反弹：连续挡开5支弓箭。



◆解说：没什么难度，到下面对着上方5个弓箭手，当弓箭射出的瞬间按L键防御弹回弓箭即可。连续成功5次完成任务。

5，敬畏克雷多斯！：不能攻击平民，来到他们身边让10个人都蹲下。

◆解说：很恶搞的任务，不能攻击平民，而是将他们“赶到”一起，10个都蹲下。和他们距离稍微他们就会站起来，所以想要完成任务就要学会“赶羊”。



6，半空冻结：同时击破5只乌鸦。

◆解说：同时干掉5只乌鸦，比较简单的方法是当它们靠近时按上键发动冰魔法一次全干掉。

7，魔法师：让你的魔法槽再次填满。

◆解说：这个任务很简单，打狗和蛇女获得蓝魔，将魔法槽充满即可。

8，粉身碎骨：使用“背投技”杀死10个骷髅兵。

◆解说：同样是很简单的任务，按圈键背投干掉10个骷髅兵。骷髅兵会散架，可以当它们攻击你的瞬间按圈键进行背投。非常简单的任务。



Check! 竞技场

宝物间的第二大项是竞技场，这是一个随意打怪的场所，也是刷红魂的地方。在这里可以选择出现的奎托斯的性能，比如无敌、魔法无限，还能选择服装，是唯一可以用宙斯的模式。当然还要选择场地、敌人等内容，然后就进去随便打，是一个练习打法和刷红魂的模式。



Check! 宙斯神殿

相当于商店，用红魂开启各种内容。红魂可以在游戏中打怪、开箱子获得，最快的方法还是在竞技场里刷。宝物间内的很多内容是在这里开启的。



Check! 影片

在这里可以看视频，包括游戏流程中的，还有一些特殊影像，开启方式是在宙斯神殿中用红魂购买。



Check! 画廊



欣赏游戏的各种原画，需要在宙斯神殿中用红魂购买开启。

提升能力宝箱全攻略

奎托斯的能力有三项，通俗地说就是生命值、魔法值和火焰刀数值（火焰刀能力在游戏中叫席拉祸害）。游戏中有很多宝箱，一部分是加生命和加魔法的魂魄，一些是红色经验值魂魄，另外有3种特殊的道具关系到提升奎托斯的三项能力的上限。分别是：蛇发女妖眼可以提升生命值上限，凤凰羽毛提升魔法值上限，米诺陶洛斯厉角提升火焰刀能力上限。不过需要每个道具收集5个才能增加一次上限。每个能力最多增加3次上限，也就是每个能力能够收集的增加上限道具是15个。下面是这些提升能力宝箱的具体位置。

蛇发女妖眼（提升生命上限）

1，开始不久，来到第一个绳子滑行的地方（沿绳子落下到书中）。爬上绳子之前，在平台左侧箱子中取得。

2，爬上墙壁，出现过场动画，三个飞刀兵残杀居民那里。干掉杂兵后，在左侧走廊的尽头找到箱子，取得此道具。



3，干掉老妈，获得魔法“阿特兰提斯之眼“后，干掉出现的全部杂兵，前方两个门打开。进入右侧的门，尽头有两个箱子。打开左侧箱子获得。

4，从席拉处获得“火焰刀能力“后，出门干掉一个机器人BOSS，拿到齿轮开门，出来后往前走，在左侧箱子获得。

5，杀死海妖后，爬上墙，先不要上去，向下滑来到下方平台，在尽头开箱子获得第五颗妖眼。到这里最初的5颗收集全，首次提升HP。

6，来到克里斯岛不久，在第一个空中横锁下方左侧有一个箱子。打开获得。



7，雅典娜神殿区域，来到前面压着一个人的吊车机关处，地上的箱子里就是妖眼。

8，伊拉克立翁的这个区域有几个弓箭兵，上面是衡锁，要先干掉弓箭兵才能用衡锁过去。干掉弓箭兵后别急着走，下方有两个箱子。右侧是妖眼。

9，伊拉克立翁市街通过某存档点，爬上长梯先前走，路左侧开箱子获得。

10，伊拉克立翁市街地面塌陷后，来到外面出现回忆过场，结束后在路边右侧开箱子获得。

11，在阿罗阿尼亚山脉，干掉两个独眼龙巨人和一堆蜘蛛后，向上走可以爬墙上去。先别爬墙，用火焰刀打碎左侧的墙壁，里面左侧的箱子里是妖眼。



12，阿罗阿尼亚山道存档点处，接着走是跳到地面水中这个区域。先别进入水下，存档点右下角有一个箱子，打开后获得妖眼。



13，打死“飞鸟魔女”后，继续前进的路上会遇到两个箱子。上方的箱子是妖眼。

14，从斯巴达地牢里爬上长长的梯子出来

后，左侧一个单独的箱子，里面是妖眼。

15，来到阿瑞斯神殿，走廊右侧箱子里是妖眼。获得这个后HP三次升级完成。

凤凰羽毛（提升魔法上限）

1，干掉老妈，获得魔法“阿特兰提斯之眼”后，干掉出现的全部杂兵，前方两个门打开。进入右侧的门，尽头有两个箱子。打开右侧箱子获得第一个凤凰羽毛。

2，被海妖带到火山区域后，向上走不远处左侧有一个箱子。打开后获得。

3，从火山区域来到克里斯岛，爬上梯子后先不要沿着木条走过去，从左侧的一个豁口处有梯子下去，在下面的平台上打开箱子获得第三个羽毛。



4，按照路线，在克里斯岛的大平台上有两个箱子，左侧里面是凤凰羽毛。这两个箱子直接就能看到，不会错过。

5，雅典娜神殿，用扔狗的方式破坏机关后进入里面的洞穴，刚进入别着急推机关，左侧有一条较隐蔽的小路。在尽头的平台上右侧箱子里是第5个凤凰羽毛。



6，来到伊拉克立翁，左侧有一个梯子，上面的平台上的宝箱中由此物。

7，伊拉克立翁广场，来到推动石台的区域，地上是碎地面那里。将石台推到前面，跳上去开门。然后把石台从左侧推到二楼，先不要推下去砸地面，而是推到左侧尽头，爬上去开箱子获得羽毛。

8，打开前面破坏的雅典娜雕像左侧的大门，来到后面有第二个大门的房子中，两旁有两个箱子。左侧为凤凰羽毛。

9，在阿罗阿尼亚山脉，干掉两个独眼龙巨人和一堆蜘蛛后，向上走可以爬墙上去。先别爬墙，用火焰刀打碎左侧的墙壁，里面右侧的箱子里是羽毛。

10，通过阿罗阿尼亚山脉的存档点，来到深渊场景。通过高空绳索，然后悬挂飞到对面平台上，跳到反方向的平台上开箱子获得。



11，拉科尼亚山脉经过几个悬挂飞过的场地，来到一处向上爬的墙壁，右侧有箱子，里面是羽毛。



12，来到阿瑞斯神殿，左侧箱子里是羽毛。

13，通过制裁之路，来到阿罗阿尼亚山脉，掷枪破坏吊桥，爬上来后在路边有两个箱子，右侧是羽毛。

14，追黄金老头的路上，爬梯子到上层，用火焰刀开门推动机关打开外面的门，然后跳过去，先



不要进门，右侧平台上有箱子，里面是羽毛。

15，追黄金老头的路上，通过一处存档点后，沿着长长的绳子滑下，此时不要直接下去，大概在绳子的一半位置可以看到左侧有一个平台，跳过去在平台上开箱子获得羽毛。这是第十五个羽毛，能力上升。

米诺陶洛斯厉角（提升火焰刀上限）

1，火山岩浆场景，乘坐岩浆中的浮游石块，跳到墙上爬到上面，打开存档点旁边的箱子获得。



2，按照路线，在克里斯岛的大平台上有两个箱子，右侧里面是米诺陶洛斯厉角。这两个箱子直接就能看到，不会错过。

3，干掉蛇女，穿过雅典娜神殿来到“大澡堂”，地上一个被血染成红色的水池，先别下去。左侧尽头有一个箱子，里面是厉角。



4，伊拉克立翁的这个区域有几个弓箭兵，上面是衡锁，要先干掉弓箭兵才能用衡锁过去。干掉弓箭兵后别急着走，下方有两个箱子。左侧是厉角。

5，在伊拉克立翁广场很多横梁处，直接跳下去，下方有两个箱子，其中之一是厉角。到处收集到5个厉角，能力槽增长。

6，打开前面破坏的雅典娜雕像左侧的大门，来到后面有第二个大门的房子中，两旁有两个箱子。右侧为厉角。

7，在阿罗阿尼亚山脉的冰雪地带，一个广场



中有很多机关，需要推箱子上去的场地。坐左侧的升降梯来到上面，用火焰刀打碎左侧墙壁，打开箱子获得。

8，打死“飞鸟魔女”后，继续前进的路上会遇到两个箱子。下方的箱子是厉角。

9，在斯巴达地牢里，见到第一个跑出来的人后，打碎左侧的墙壁，里面的箱子有厉角。

10，通过阿瑞斯神殿来到制裁之路，这时刚获得斯巴达枪和盾，干掉第一波敌人后，在前面路左侧的箱子中获得第十个厉角。能力上升。

11，通过制裁之路，来到阿罗阿尼亚山脉，掷枪破坏吊桥，爬上来后在路边有两个箱子，左侧是厉角。

12，用斯巴达盾挡住大风，通过北风通道后，在走廊里的箱子中获得厉角。

13，见到黄金老头后，打碎破损的桥，爬上去，先不要向上跳，往右移动来到右侧平台，开箱子获得厉角。这里容易忽略。



14，还是追赶黄金老头那里，路上经过一处变成黄金的箱子和巨人像，向前走干掉一波敌人，跳过前面的两个岩浆平台，最前面的平台上有箱子。里面是厉角。

15，一直来到阿特兰提斯港口，前方货架处要打碎两个悬挂物品的锁链下去，之前还有一场恶仗。来到下方后，尽头有一个箱子。打开后获得最后一个厉角。

《黄金太阳 漆黑的黎明》
详细流程攻略

游戏操作	
十字键	移动
A键	决定、调查、对话
B键	取消、加速跑
X键	菜单
Y键	地图/状态切换
L·R键	魔法快捷键

黄金太阳 漆黑的黎明
NDS ●黄金の太陽 漆黒なる夜明け
●RPG ●2010年10月28日 ●Nintendo ●1人

4大元素
"地" "水" "火" "风"
即是万物之根本的科学
这种科学被称为炼金术
这也是世界唯一的法则
但是
在遥远的古代
炼金术的法则被封印起来
因为
诞生于元素的力量
强大到足以毁灭整个世界
然而元素又是所有活力的源泉
若是阻止了炼金术的法则
那么文明将不再进步
大地、大海都会失去生机
世界也会腐朽
从封印了炼金术的法则那一刻起
世界就已经开始步向灭亡
所谓"黄金太阳"
那是4大元素结合而诞生的奇迹
也是炼金术的法则之始才会产生的现象

精灵捕获

游戏中共有个80多个精灵，有些是和角色加入一起跟过来的。其他是流程中获得，具体的位置在攻略中可以找到，这样方便知道精灵的获得位置。所以攻略前就不做单独的介绍了。

黄金の太陽
漆黒(しっこく)なる夜明け

人物介绍

本作故事的主人公，ハイディア战士ロビン的儿子，地之元素使者。对于身为ハイディア战士的领袖的父亲打从心底的尊敬。和父亲一样不怎么爱说话，拥有着坚强的意志。能力相对平均，对应任何职业都毫无问题的万能型角色，同时还拥有从迷宫中直接回到地面的魔法リターン，是个属于骑士类的角色呢。



风之元素使者。和ムート、テリー是青梅竹马，经常到他们住的小屋来玩耍。是个很坚强的女孩子，也有很要强的一面。比起用武器进行直接攻击，更加侧重于精神力的魔法能力，同时还能使用我方队员HP全员回复的魔法，是战斗中不可或缺的绝对辅助性角色。

火之元素使者。ハイディア战士ジェラルド的儿子，超级喜欢捣蛋，也会因为他的这个性格引起很多不必要的灾祸（笑），也是促使这一次冒险的形成的关键人物。HP高是其主要的特点，因此相对的EP和速度会相对较低，主要以物理攻击为主。



クラウン

好奇心旺盛的炼金术研究者

水之元素使者。作为炼金术学者的弟子，环游世界在各地之间旅行。可能因为是研究者的缘故，好奇型旺盛，而且还有敏锐的观察力。当剧情发展到ゴンパ洞窟后加入，其魔法アクア属于水属性，主要可以用来灭火（？）。



レオレオ

イースト海附近的大海贼团的领袖

火之元素使者。性格属于自由奔放的一类，不过正义感相当的强，作为同伴深得大家的信任。剧情发展到首都ベルフネ后，为了得到船只出海时，正好由于レオレオ和ムート一行人有着一样的理念，加入了队伍，同时带来了游戏中唯一的一艘船。



ステラ

兽人族的元素使者

“黄金太阳”现象出现以后突然变异的兽人一族。五感相当灵敏，能够使用读心术等等特殊的感知系视觉化魔法。ステラ会两次加入队伍，第二次在ベルフネ遺跡才是正式加入。由于ステラ兽人族的特性，魔法スメル可以对目标进行跟踪，而敲击魔法スマック在游戏后半段的解谜中也相当重要。



ハルマーニ

背负着复杂命运的水之元素使者



出生于王家、头脑灵活的水之元素使者，而自己的出现仍然还有诸多的谜团，背负着复杂的命运。在剧情发展到アヤタユの城后，为了找到真正的自我，同时也为了协助ムート一行人，会正式加入为同伴。



ヒミ

拥有不可思议力量的ヤマタイ巫女

地之元素使者。有着巫女一族的血统，也有着血统带来的不可思议的力量。好像还可以预言未来……。隐藏要素的关键人物，也是游戏中最后加入的一人，当剧情发展到ヤマタイの都时加入。其魔法サーチ能够发现隐藏的物体，对于游戏通关后的宝岛探险是必要的技能。



流程攻略

<見張り小屋>

片头剧情结束后，从宝箱里取出武器装备上。上楼与カリス对话，随后カリス加入队伍成为同伴。

向东前进到ゴマ山。

<ゴマ山>

根据ロビン的指示前进，在进入ゴマ山1F的时候，强制发生战斗。

山内因为岩石挡住的地方，需要使用魔法ムーブ移动岩石后，才能继续前进。

到了山脚的时候，需要移动岩石作为踏脚石才能通过。

继续前行，来到あやかしの森。

<あやかしの森>

进入森林后会发生一小段剧情，可以选择要不要接受关于ジン（元素精灵）的教学。

这里同时还会介绍本作的职业系统，简单的说就是将元素精灵装备在角色身上，更具元素精灵在角色属性上的加成来判断角色的职业，所以转职也就变得相当灵活，即增减元素精灵的装备个数。



通过水边的岩石作为踏脚石前进。

来到形成中段的时候发生剧情，此后用ファイアボール点燃道路中的花就能打开通路。

通过树根的迷宫点燃下方的花之后，就可以到达芽的地方。

使用グロウ魔法让芽快速生长起来，爬上去点燃上面的花。

在深处的沼地，需要使用ムーブ移动岩石来作为踏脚石，同时还需要用グロウ使芽生长后爬上去。

前往小山の洞窟。

<小山の洞窟>

到达后，用グロウ使芽生长后降下去，点燃花之后就是BOSS战。

由于这场战斗中ロビン和ジェラルド会对主角进行援护，所以随便安排战斗都能轻松获胜。

战斗胜利后，与テリー对话会进入剧情。

走上台阶将飞行器回收后，回到ゴマ山。

这时テリー会加入队伍成为同伴。

从南方的通路来到世界地图上，向ティンカーの万屋前进。

<ティンカーの万屋>

从ゴマ山出来的时候会发生剧情，同时获得元素精灵ソロ。

向西前进，来到ティンカーの万屋。

进入店内后会发生剧情。与ティンカー对话后，会进行关于店内的教学。

之后从店内的后面前往エナジートレーニング场。

<エナジートレーニング場>

トレーニング場前的广场上，在树的右侧排列好踏脚石，用グロウ魔法让树叶生长下去就可以获得元素精灵バーン。

与接待人员对话即可以开始接受训练。

STAGE 1

对木板使用ファイアボール后，用ムーブ将岩石向右移动，推动圆木。

爬到树上后，对木板使用ファイアボール烧掉。

将两端的岩石用ムーブ放到喷水上，上去用ファイアボール烧掉木板即可。

STAGE 2

对第三个风车以外的使用スピン让其旋转，切换轨道后乘坐到小车上。

用ファイアボール烧掉两块木板后，在最里面还会出现一块，同样烧掉。

在有芽的地方使用グロウ爬上去，烧掉两块木板即可。

STAGE 3

用スピン让风车旋转起来，做出踏脚板。

用ムーブ移动岩石，挡住风之后前进。

从木箱上过去，移动岩石后水流停止，对木板使用ファイアボール烧掉。

对风车使用スピン来到上方，用ファイアボール烧掉木板即可。

STAGE 4

对冰块使用ファイアボール将其融化掉后前进。

将树木推到水中，对风车使用スピン就会出现台阶。

移动岩石挡住火势后前进，之后融化冰块后看准时机对芽使用グロウ向上移动。

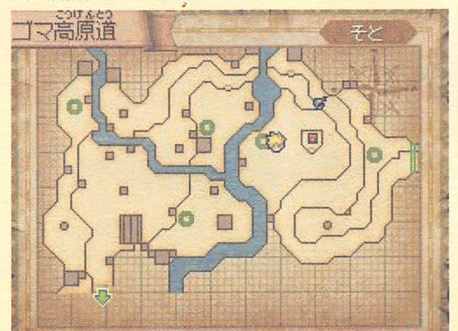
用ファイアボール烧掉两块木板后，进入BOSS战。

BOSS有属于单体+邻接范围的范围攻击，注意回复体力的时机。

由于BOSS得属性弱点是火，所以只要テリー还有EP，就尽量用魔法攻击。

战斗胜利后，从宝箱中获得ゲートのカード。

回到ティンカーの万屋并向南前进，来到世界地图上后前往ゴマ高原道。



<ゴマ高原道>

对花使用スピン，会出现悬浮的踏脚板。

通过悬浮的花朵爬上树木，向东前进会出现机车。

乘坐上机车后使用ファイアボール，可以前往西边的宝箱所在地。

在机车的乘坐地，整理这里的木头，将最左边的木头丢到右边的河里。

在河里通过对花使用スピン做成踏脚板，从树木爬上去前进可以得到宝箱。继续向东前进可以到达ウッドマン。

※ウッドマン北部房子的背后，通过移动岩石可以来到ゴマ高原道的上半部分。对机车使用ファイアボール可以让其移动，乘坐后前往西边，与尽头的元素精灵发生战斗。

此元素精灵的属性弱点是地属性。

战斗胜利后，获得元素精灵ゲイル。

<ウッドマン>

进入ウッドマン后发生剧情，使用スピン救下小孩。

与桥左边一点的ハチェット对话进入剧情。

对于西南方的房子，可以通过移动商店左边的木头做成踏脚板，随后从房顶的烟囱进入。

在南边出口的右边的梯子下去后，可以获得元素精灵ムース。

从南边出口出来后，向コンパゲート前进。

※<世界地图>

此时在世界地图上的随机战斗中，会出现元素精灵コロナ。

コロナ的弱点属性是水属性，战斗胜利后获得元素精灵コロナ。

<木材置き場>

对花使用スピン做成浮空踏脚板，向西前进。将西北的木头向右移动，让其从花上面挪开。对挪开木头后的花使用スピン，可以到达北方的洞窟。

调查洞窟内的石板，可以获得召唤ザガン。

<コンパゲート>

按动左边的门铃后有人门会被打开。

从最里面的台阶上去，移动木头来到元素精灵的所在地后，使用スピン将花弄走，之后获得元素精灵フラウ。

从大门出来后向北前进，可以达到ゴンパ遗跡。

<ゴンパ遺跡>

2F东边最深处的房间内，对大地のオーブ使用ムーブ将其移动。

这时途中的开关会发光，踩上去后房间门就会打开。

移动石像压住开关后，做成踏脚板继续前进。

在中央房间，用ムーブ将红色的块状物移动到洞子里，踩下黄色的开关，向下前进。

遗迹正面神像前的开关已经发光了，踩上去后通往西边的台阶会出现。

在西边最深处的房间里，对風のオーブ使用スピン。

此后地面出现的板块可以通过スピン将其浮空，并通过左边的门向深处前进。

通过浮空的板块前往高台，将柱子推下来，然后将推下来的柱子放到右下，做成踏脚板，随后将右边的柱子给推下去。

将柱子分别设置在右上和左上做成踏脚板，通过上方的门向深处前进。

将深处的红色块状物推到下去。

回到入口，在1F的中央房间将红色的块状物以吻合画面中的机关移动。全部吻合后，外面会出现梯子。登上梯子，踩上神像的手上后学会古代语，同时获得ちしきのしょ。

返回1F的中央房间，调查石板后出现石像。之后将所有的石像都向中央的闪光位置移动，就可以乘坐中央的板块到4F。

前往左边的通路，按下黄色的开关可以前往5F。在宝箱中可以获得グリップのクォーツ，给ムート装备上后，就可以让远处的物体移动到自己身边了。

对右边的柱子使用グリップ移动，随后对蓝色的石头使用グリップ就能获得キーストーン。对大门使用キーストーン，就能来到外面。

使用グリップ向上前进，可以来到元素精灵的所在地。由于一旦接近元素精灵ビビッド就会逃跑，所以需要在其来到柱子附近的时候，使用グリップ来抓住它。成功后会进入战斗。

ビビッド的属性弱点是地属性，战斗胜利后获得元素精灵ビビッド。



之后对柱子使用グリップ，从东边的梯子下去。来到4F深处的房间，用グリップ移动柱子后，对火のオーブ使用ファイアボール。这样，4F和1F的块状物就会发光，而对于闪红光的块状物使用ファイアボール，就能破坏该块状物。

从入口的块状物下方前往B1F，踩上黄色的开关后，继续前进来到ゴンパ洞窟。

<ゴンパ洞窟>

顺着道路前行，在接近走到一半的地方进入剧情，随后展开BOSS战。

BOSS有属于麻痹系的攻击，所以最好带上解麻痹的道具。此外，BOSS还会使用全体EP攻击，所以在进入战斗初期最好尽早使用魔法等攻击，以免造成EP的浪费。

战斗胜利后，继续向东前进。在大广间对柱子进行移动做成通路，而继续南行会发生剧情。之后不能再往回走，同时クラウン加入队伍成为同伴。

来到大地图后，前往ハラッパー。

<ゴンパ南のほこら>

在世界地图上，以ゴンパ洞窟为起点向西南前进即可。

途中的火可以用クラウン的アクア灭掉，并对柱子使用グリップ即可继续向深处前进。

调查深处的石板可以获得召唤メガエラ。

<ハラッパー>

进入ハラッパー后出现剧情。在接近东南方向的孩子们时也会出现剧情。

从教会2F出来，对火使用アクア可以前往北方的ハラッパー遗跡，之后可以获得元素精灵カルメン。

从东南准备回到世界地图上时会发生剧情，随后前往コリドーの山道。

<コリドーの山道>

在山道外部（下部）时，需要从西边登上去。向右移动岩石时，从上方悬崖落下时可以取得这里的宝箱。而对于花スピン浮空后即可继续前进。

在2F需要注意用岩石挡住风才能向深处前进。

在3F需要对绿色的箱子使用スピン让其浮空。悬崖上的宝箱，需要将绿色的箱子放到宝箱下方的风口上，就能取得。

途中与元素精灵スカリー对话会进入战斗，其弱点属性是风属性。战斗胜利获得元素精灵スカリー。

之后从里面向上移动可以来到山道外部（上部）。顺着通路前进就可以来到コリドー。

<コリドー>

进入コリドー后发生剧情。

随后进入中央的建筑物“アルケミーフォージ”发生剧情。将绿色的块状物推向上方的缺口，而右边需要将黑色的柱子移动后再将绿色的块状物推进去。这时，对中央的大门使用ファイアボール，アルケミーフォージ得以启动并发生剧情。

剧情后，前往北方的集会所。和ボッコ对话后得到たいじゅのケーナ。

从东南向储藏库前进，乘坐浮游石可以回到コリドーの山道的入口。

来到世界地图后，向カオチョ前行。

※<世界地图>

随机战斗中出现元素精灵ゼン。其弱点属性是地属性，战斗胜利后获得元素精灵ゼン。

<カオチョ>

沿着中央右边的墙壁前进，利用グリップ通过旗子，来到对面后向南前进。之后可获得元素精灵キッス。

往深处前进，来到カオチョ城。

来到カオチョ城后发生剧情，同时获得ウオウのてがみ。之后因为陷阱而来到ウロボロス遗跡。

<ウロボロス遺跡>

对发光的蛇像使用ムーブ移动，对芽使用グロウ使其生长后前进。最后来到世界地图上，像西南方向前进，来到アヤタユ。

<アヤタユ>

对看门人出示ウオウのてがみ就能进入。

利用スピン使木筏移动，向北前进。之后对看门人出示ウオウのてがみ进入，最后向左边的コウトン出示ウオウのてがみ。

从右边开始，使用グロウ前进到中庭，调查大树并使用たいじゅのケーナ后进入剧情。之后随着ハルマーニ来到4F。

剧情结束后，来到1F的アルケミーウェル。

在アルケミーウェル右边里面的房间，调查岩石并使用たいじゅのケーナ后进入BOSS战。

BOSS的弱点属性是水属性。BOSS会使用两种攻击方式，分别伤害在30左右和100左右，并且后者是邻接范围攻击。

战斗胜利后获得すなのおうじ。给火之元素使者装备后，能够使用ヒートドライ，其作用是将水变为水蒸气。



回到大广间，对中央的水使用ヒートドライ，将アヤタユ的水“抽干”。

<アヤタユ>（抽水后）

从入口乘坐木筏向东北前进，通过荷叶和东北的梯子向城堡方向前进。之后再利用木筏向西前进，之后可以获得元素精灵レスキュ。

通过木筏向中央前进，来到バライ神殿。

<バライ神殿>

对流入的水使用ヒートドライ蒸发掉，前往B2F。

顺着通道向东北前进，将中央房间的水蒸发掉，这时由于水位下降，从北方迂回将中央右边的水蒸发掉，并向深处前进。

通过右边的瀑布，将这里的水蒸发。然后用块状物搭成通道后，使用アクア恢复水位。

前进到天秤时，对天秤右边使用アクア加水，然后通过天秤的上方来到里面的房间。

旋转这里的所有阀门后，对里面的水使用アクア。之后回到天秤，将右边的水蒸发掉，向左侧使用アクア加水。

从天秤上下来，顺着水流就能前往旋涡了。在旋涡发生剧情，ハルマーニ学会魔法プレビジョン。

对这里的元素精灵使用ファイアボール打落，并用ヒートドライ蒸发掉其水分，随后进入战斗。该元素精灵的弱点属性是火属性，战斗胜利后获得元素精灵スパ。

来到外面后，就可以前往アヤタユの城了。

<アヤタユの城>

进入城内后发生剧情，之后ハルマーニ正式加入队伍成为同伴。

来到外面后迎接BOSS战。

BOSS会让元素精灵处于STAND BY的状态，所以时常注意自己的元素精灵装备状态。



战斗胜利后，前往ウロボロス遺跡。

<ウロボロス遺跡>

在进入遗迹前，カオチョ入口左侧，将カオチョまん交给钓鱼人后，就可以通过荷叶获得元素精灵ボイル。

在カオチョ东北的洞窟中，将水蒸发掉后，在岩石前使用たいじゅのケーナ进入遗迹。

在B2F利用スピン使浮游石移动，对蛇舌使用ファイアボール后即可向深处前进。

将上方的蛇像向左移动，同时将元素精灵上方的蛇像用ムーブ坠下，最后利用浮游石前往与元素精灵发生战斗。

该元素精灵的弱点属性是地属性，战斗胜利后获得元素精灵ジャイロ。

B3F中，利用スピン旋转齿轮，乘坐浮游石回到B1F，并在宝箱中找到ソルマスク。

随后前往コリドー。

<コリドー>

前往アルケミーフォージ，使用ソルマスク后发生剧情。

从宝物库的东南沿外壁前进，从入口的西边进入コリドーの山道。之后可以获得元素精灵カシェイ。

从西北向渡り場前进，乘坐机车后发生剧情，之后前往ハラッパー遺跡。

<ハラッパー遺跡>

从ハラッパー向北移动来到遗迹。

乘坐B1F的板块来到B3F。

经过西南的通路来到冰之大广间，从大广间西北绕一圈到东北，移动冰之女神像使其坠下。从下方移动冰之女神像，向左前进。

从大广间下方滑动到B4F，与元素精灵发生战斗。该元素精灵的弱点属性是火属性，战斗胜利后获得元素精灵ゼロ。

从大广间上方滑动，调查冰块，选择“いいえ”→“はい”进入BOSS战。

BOSS的弱点属性是火属性。其攻击带有麻痹，要注意即时恢复。

战斗胜利后获得こおりのじょおう。给水之元素使者使用后，能学会魔法アークチルド，该魔法可以使水结冰变成踏脚板。

在BOSS所在地使用アークチルド，将水冻结住。

B3F入口右侧可以使水冻结后向上前进，并在深处找到宝箱。

从遗迹出来后回到ハラッパー。

<ハラッパー>

想要从ハラッパー离开时发生剧情，之后休息一晚，前往コリドー。

※<アークチルド的妙用>

将ハラッパー西南部的水冻结后，使东侧出口的芽成长，然后沿着外壁前进，之后就可以获得元素精灵ブリック。

在コリドーの山道，从山顶上往右边下来，并将这里的水冻结，利用浮游石向下移动，在深处能找到召唤フローラ。

<コリドー>

前往アルケミーフォージ，将左右的水都冻结。

从西北前往渡り場，之后乘坐机车前往雲の回廊。

<雲の回廊>



对云也像木筏一样使用スピン使其移动，避开雷云后，前往とんがり山遺跡。

<とんがり山遺跡>

对中央的齿轮使用グリップ后，从上方来到B1F。

B1F的门都是对应的星座。

狮子座：对里面的狮子使用ファイアボール。

水瓶座：对里面的石像使用アクア。

双子座：将双子的石像搬到里面的台座上。

处女座：用グリップ移动处女像，并使芽成长。

天秤座：跳上右边的天秤，移动一个石像到称上。然后来到左边，移动一个石像到称上。重复将剩下的两个完成即可。

双鱼座：对两边的鱼像使用アクア。

牡羊座：按正中、右、最右端、正中的顺序对板块使用ファイアボール。

巨蟹座：对水使用ヒートドライ蒸发掉。

天蝎座：将右上的浮游石按下、左推到蝎子像的旁边；将左上的浮游石按右、下、左的推动；将蝎子像旁边的石像向上推动；将蝎子像向右、上推动。

山羊座：将○□▽的石像分别移动到凹槽里。

金牛座：对狮子使用ファイアボール后，可以与掉落的元素精灵发生战斗。该元素精灵的弱点属性是地属性，战斗胜利后获得元素精灵コイル。对牛头使用アクア蓄水，然后再将水冻结。

射手座：对水实现冻结后，从左侧用グリップ旋转石像。



之后回到入口，利用射手座的箭找到新的通路。

回到世界地图后，前往テイリャ。

※<北壁のほこら>

从とんがり遺跡向南后，再前往西北可以找到这里。调查深处的石板可以找到召唤モロク。

<テイリャ>

进入テイリャ后发生剧情。进入东边的家里会发生剧情，而进入中央左侧的家里也会发生剧情。

从东边的树木上去，利用グロウ和ファイアボール前进，可以获得元素精灵ソウル。

之后前往从北边出发，前往テペ遺跡。

<テペ遺跡>

遗迹中的元素精灵需要用ファイアボール击落，但是会掉入水中。在テイリャ道具屋获得しっかりスティック，将其交给遗迹左边家中的男子，就能把元素精灵トニック给捞上来。

进入遗迹后追着人影前进。

在B1F的大广间会发生剧情，获得かわいいバッグ。此时需要返回テイリャ，将かわいいバッグ交还给失主后，重新回到遗迹后再次发生剧情，同时前进的通路打开，而ステラ也加入队伍成为同伴。

前进到B2F，向东边的通路前进，移动岩石前进后，对石像的鼻子使用ステラ的魔法スマック可以创造处台阶。之后可以前进到B3F。

在剧情后，向东前进，来到遗迹外面后，使用ステラ的魔法スメル可以了解到动物走过的道路，从左段前进到B3F。

之后从西北回到中央，冻住水作为踏脚板前进。

将上方的岩石移动后可以堵住通道，这时可以获得元素精灵アイヴィ。

对石像的鼻子使用スマック，创造出台阶前进到B4F，之后来到遗迹外面。此时ステラ会离队，在剧情结束后，回到世界地图上，前往首都ベルフネ。

<首都ベルフネ>

进入首都ベルフネ后发生剧情。

在东边港口，将蓄水冻结后，移动木箱可以获得元素精灵カルア。

在教会地下移动书架后，书架后面出现隐藏通路，可以获得元素精灵スコール。

在乐团成员提出要求点歌，然后在准备离开首都时出现剧情。

※<世界地图>

在ベルフネ西北的路标以北的随机战斗中能遇见元素精灵ドール，其弱点属性是风属性，战斗胜利后获得元素精灵ドール。

在ベルフネ东南的小岛上的随机战斗中能遇见元素精灵グリード，其弱点属性是风属性，战斗胜利后获得元素精灵グリード。

<ボルダー>

在中央附近发生剧情，获得パヤヤームの手紙。

在宿屋前发生剧情，乐团的一个人返回ベルフネ。

在石头的建筑物2F使用グリップ到右边，下楼后获得元素精灵シロッコ。

<ボルダー北西の廃鉱>

利用移动岩石和冻结途中的水向深处前进，在深处讲左下的摇杆以外全部向左弄倒，在深处可以获得召唤ユリシーズ。

<ウラジオ>

在西北方会发生剧情。

将道具屋上的木箱弄下来，然后将木箱移动到海边，之后乘坐上木箱移动到ドックの排水沟。

<ドックの排水沟>

顺着通道从东北向西北移动，爬上梯子后能来到ウラジオのドック。

<ウラジオのドック>

从左边的锁链爬上去。在接近南边的パヤヤーム时发生剧情，获得いやしのみず。

在东边的水附近使用ヒートドライ，通过出现的门进入ドックの排水沟，与深处的元素精灵发生战斗，该元素精灵的弱点属性为火属性，战斗胜利后获得元素精灵マリーン。

通过ドックの排水沟返回ウラジオ，在道具屋前面发生剧情，乐团的又一个人返回首都ベルフネ。

随后前往西北的サハ。

<サハ>

与道具屋左边的人对话会发生剧情。

将东边的水井前的岩石挪开，来到サハ地下水路，之后想东北前进可以来到コリマ。

<コリマ>

与道具屋2F的女性对话发生剧情，随后前往ユメの木の迷宫。

<ユメの木の迷宫>

顺着通道前进，在中央附近将这里的水蒸发掉。在南边将木头按下，左的顺序移动，之后回到中央使用アクア将水重新注入。

通过木头向南来到2F。

将上方的水冻结后，可以与这里的元素精灵发生战斗，该元素精灵的弱点属性是水属性，战斗胜利后获得元素精灵グレア。

继续往深处前进，将岩石推下去。

回到1F，将中央的水冻结住，然后向北移动。在西北冰冻的地图版块中，走上右边的台阶后向南前进，推下这里的岩石并从岩石上过去到2F。之后继续前进，将挡路的冰融化掉后向北移动来到1F。继续向深处移动会进入BOSS战。



敌方角色一共有3个，但是攻击力普遍不高，逐个击破即可。

战斗胜利后回到コリマ，调查掉落的道具可以获得クラッシュのキバ。给火之元素使者装备后，可以学会魔法クラッシュ，用以破坏大一点的岩石。

调查宿屋地下的树木，对其使用いやしの水后会发生剧情。

从宿屋2F出来，可以在树木上获得元素精灵シナモン。

之后从北方出来到世界地图，前往コリマの森。

※<クラッシュ的妙用>

在サハ东边的水井，将其破坏后，可以获得元素精灵ネロリ。

テペ遗迹的B3F的岩石破坏后，可以从宝箱中获得ミスリルぎん。

<コリマの森>

跟着アイロニ前进，在北部出口向西前进会发生剧情。

回到北部出口的时候会发生剧情，结束后可获得元素精灵アイロニ。

随后继续向北方前进，来到コリマの分かれ道。

<コリマの分かれ道>

向左前进发生剧情，之后获得スパンクグラブ。将其装备后，能够得到与ステラ的魔法スマック一样的效果。

继续向西前进，在接近北边瀑布的地方会出现元素精灵，对话后获得元素精灵ティア。

之后向东前进，来到世界地图后，前往神鳥の岩山。

<神鳥の岩山>

综合利用现在所有已经学会的各种魔法，从入口到达3F后，从左侧对石鸟的红色部分使用スマック。之后爬上去，再一次对石鸟的红色部分使用スマック，调查掉落的羽毛可以获得ロックちょうのはね。之后会发生剧情，进入BOSS战。

BOSS的体力比较高，而且每回合还会自动回复。此外，BOSS的外围攻击伤害和单体攻击伤害都在100-150之间，应小心应对。

战斗后，调查掉落的道具，获得マントルチップ。

随后进入石鸟的口中继续前进。来到深处时会发生剧情，结束后从里面出来，向右前进，破坏掉挡路的岩石后降下来，会与元素精灵发生战斗。该元素精灵的弱点属性是地属性。战斗胜利后获得元素精灵バルン。

随后返回首都ベルフネ。

<首都ベルフネ>

在返回ベルフネ之前先到コリマ，与音乐家说话，让其返回ベルフネ。

在ベルフネ中央找到音乐家门，与其对话发生剧情。

之后从中央的台阶上去前往ベルフネ遗迹。

<ベルフネ遗迹>

在B1F将所有的マントルチップ镶上后发生剧情，之后ステラ加入队伍。

在B2F的通路中会发生与元素精灵的战斗，战斗胜利后获得元素精灵ヴォイド。进入北边的房间，调查石板出现白色石像，按右、上、左、左、上、左、左、上、右的顺序打开新通道。

之后的通道中，活用现在已经学到的所有魔法，从B7F来到アルケミーダイナモ后发生剧情，随后是BOSS战。

由于BOSS中有一人会使用回复系魔法，所以应先打倒这个BOSS。而另一个BOSS会使用麻痹系的攻击，且普通攻击伤害在100以上，所以要千万小心。

战斗后发生剧情，出现浮游石，并通过浮游石从北方的门来到ルナタワー。

<ルナタワー>

调查2F的石板能获得召唤エクリプス。



从南边出来，回到ベルフネ发生剧情。

<首都ベルフネ>

从中央向北前进能到达ベルフネ城，在城内2F发生剧情后，从1F西南的门出去再次发生剧情。之后回到ベルフネ城，从正面出来时发生剧情。

在前往オペラハウス的途中进入西边下方的房子，可以获得元素精灵シトラス。

这之后来到オペラハウス的舞台上时发生剧情，同时进入BOSS战。

BOSS会使用吸血攻击，但是并不强。

战斗后获得召唤クリスタルドラゴン。

前往东边的港口，在港口发生剧情，乘上船后发生BOSS战。

BOSS相当肉脚，轻松干掉后，レオレオ加入队伍。与レオレオ对话后就能出海了，出海时发生剧情，获得ブルーオーブ。

※<船入手后>

船入手后活动范围变得更大。

在コリドー宿屋左上的房子里找到ボロきれ，交给宿屋床上哭泣的女子。然后回到刚才得到ボロきれ的地方，与男子对话，来到B2F调查墙壁，获得元素精灵メドゥサ。

通过ハラッパー武器屋左上的房子2F进入西北的建筑物，破坏岩石后获得ミスリルぎん。

在ハラッパー南边的小岛的随机战斗中会出现元素精灵シムーン，弱点属性是地属性，战斗胜利后获得元素精灵シムーン。

<チャンパキャンプ>

乘船来到这里后发生剧情。

对武器屋背后的椰树使用スマック，可以获得元素精灵サンバ。

向西北前往チャンパ。

<チャンパ>

顺着道路前进，在3F东北的房间里找到どうくつのカギ，出房间时发生剧情。

之后前往ハリン。

<ハリン>

破坏西边海岸的岩石后可以从中获得元素精灵ピコ。

从西边出来到世界地图，前往ハリン島の地下道。

<ハリン島の地下道>

顺着通道前进，在地下道的深处就出被困的父子



后，返回ハリン。

<ハリン>

进入中央的房子后，与老爷爷对话进入剧情，之后可以获得ネオスのカギ。

从西边出来到世界地图，向东北前往到オハ丘のネオス。

<オハ丘のネオス>

向东边前进进入塔内后，顺着道路来到B3F。从B3F向西前进，前往ハリン島の地下道，破坏掉这里的岩石后，水流会让オハ丘のネオスB3F的齿轮转动起来。

※从世界地图前往ハリン島の地下道途中，可以获得召唤コアトリー。

从东边回到オハ丘のネオスB3F，通过齿轮来到B2F，当前进B1F，并从B1F出来的时候出现可以战斗的元素精灵，战斗胜利后获得元素精灵チェイン。

之后从中央台阶前往B2F，利用齿轮来到B1F，顺着道路上到1F后，使用ネオスのカギ打开房门，在最深处的房间内发生剧情，调查道具后获得サードアイ。

然后返回到船上，前往ヤマタイの都。

〈ヤマタイの都〉

移动西北的岩石，并破坏地面后，在洞穴里可以获得元素精灵ツヴァイ。

向北进入王宫，进入2F里面的房间时发生剧情，当来到另一个房间时发生ヒミ加入队伍的剧情。

ヒミ是地之元素使者，会使用サーチ，探索出隐藏物体。

返回ヤマタイの都后，向ヤマタイ遺跡出发。



在进入遗迹后发生剧情，之后顺着通道来到1F，由于现在还不能继续前进，所以折回乘船前往世界地图西北的流氷島。

※〈サーチ的妙用〉

在海上会出现龙卷风，这时靠近就会来到オホーツ海の小島。在小岛中使用サーチ就会出现踏脚板，与这里的元素精灵发生战斗，其弱点属性是地属性，胜利后获得元素精灵ピース。

幽灵船出现在世界地图的北海附近。幽灵船本身并不复杂，需要多注意使用サーチ来找到隐藏的物体，在甲板上会发生BOSS战。BOSS一共有5个，主体会两次行动，也就是说敌方相当于有6人。相当厉害的BOSS战，过不了的时候就去升级吧。战斗胜利后获得召唤アズール。

〈流氷島〉

使用サーチ后会出现踏脚板。

从房顶上左边落下去可以获得元素精灵スプモニ。

进入家中，将柜子向右移会出现隐藏的房门，进入发生剧情，同时获得こだいのちず。

〈首都トンファン〉

从ヤマタイの都向西前进即可到达。

从北方上到西边的房顶，通过树木来到木箱上，对睡着的男子使用スマック，之后船发动了，就可以从西边的房顶上过去到道具屋的房顶上，获得元素精灵フェニキ。

从中央向北前进，到达サナ城，刚上到2F的时候发生剧情。随后来到ヒチョウ的房间，接近ヒチョウ时会发生剧情，同时获得ユェリアンのゆびわ。

在和ヒチョウ对话后前往中央2F的书房后发生剧情，获得レッドオーブ。城内的宝物库的宝箱中还能获得やみのガントレット。

返回船上后发生剧情，这时前往ヤマタイ遺跡。

〈ヤマタイ遺跡〉

遗迹中通路并不复杂，多利用サーチ可以找到魔法阵，在一处有两个魔法阵的地方，从左下的魔法阵可以前往元素精灵所在地，其弱点属性是风属性，战斗胜利后获得元素精灵アナテマ。

回到刚才的房间继续前行，到达土偶的房间后，踩上土偶发生剧情，同时获得イエローオーブ。

从遗迹出来后，就开始需要寻找暗之装备了。

〈暗之装备〉

暗之装备一共有5个。

在首都トンファン获得的やみのガントレット就是其中之一。其余4个分别在4个迷宫内。当暗之装备收集齐后，就可以前往万里のカベ了。

〈ガイアフォールの洞窟〉

从首都トンファン向东前进，使用サーチ就能到达。

在迷宫的宝箱中能获得暗之装备やみのプロテクター。同时，迷宫中有グロウ使芽生长能够进入瀑布的后面，获得元素精灵シェル。

〈火山島の洞窟〉

从首都トンファン向西南前进，使用サーチ就能到达。

在迷宫中，对元素精灵使用サーマル，那么元素精灵就会移动到1F，战斗胜利后获得该元素精灵チーア。

在迷宫的宝箱中能获得暗之装备やみのバースター。

〈めだま島遺跡〉

从首都トンファン向西前进，在发光的地方使用サーチ就能到达。

迷宫的最深处就是暗之装备やみのカウル。

〈イミル北西の雪山〉

从流氷島的西边上岸，向南迂回到西北，使用サーチ就能找到。

在向西北前进的途中，会看到元素精灵跳下悬崖。从左边第2个悬崖跟着跳下去，与其战斗。元素精灵的弱点属性是火属性，胜利后就可以获得这个元素精灵ガッシュ。

向东北前进，使用サーチ会出现魔法阵，传送去过后找到暗之装备やみのゴーグル。

<万里のカベ>

在首都トンファン上岸，并向西北前进。

当向西前进发生剧情时，只有在持有三种颜色的オーブ的情况下，大门才会打开。

在区域地图中向西前进，来到アポロのふもと。

<アポロのふもと>

这里可以说是游戏的所有魔法的综合利用区，对于地图上出现的障碍物，采用最合适的魔法解谜，在这里笔者就不剥夺大家探索的乐趣了。

<アポロゲート>

顺着通路前进的区域，也是综合利用魔法解谜的区域。在中央区域后，前往的东北区域中，能过获得元素精灵ソーラー。

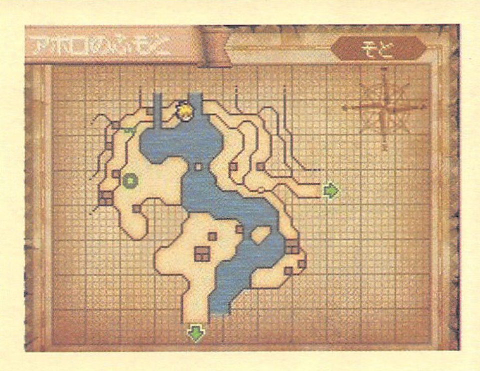
再次回到中央区域时，将石盘向右移动时会出现剧情，之后在女神之画像的右边将4个石盘重叠起来就会出现新的通路，顺着通路能到达アポロ神殿。

<アポロ神殿>

往深处前进时会发生剧情，此后将暗之装备给ステラ装备上。

在3个颜色的台座上，安装上对应颜色的オーブ。完成后中央的台座上会出现一把剑，调查后获得ソルブレード。

向中央石像的下面前进，将ソルブレード插入凹槽中会打开新的门，此后来到1F。



几经辛苦，在到达中央の銃座时发生剧情，其次就是BOSS战。

由于BOSS会使用即死攻击，所以这一点需要注意。另外的两个"小杂兵"会使用小范围的猛毒攻击和单体高伤害攻击。

战斗胜利就需要打开主菜单好好准备一下了，接下来是最终BOSS战。

最终BOSS可以一回合行动三次，并且还附有即死攻击、恶灵攻击等异状态。小心应战，保证每回合两人输出攻击两人回复，胜算还是有的。

胜利后，爬上梯子会发生剧情。

此后从首都ベルフネ往外移动时出现ENDING。

-THE END-

ソルブレード取得后、以及二周目

游戏在进行到获得ソルブレード后追加两个新迷宫，分别是火山島の洞窟B1F深处和オホーツ海の小島深处。而整个游戏通关后追加新迷宫——宝島。

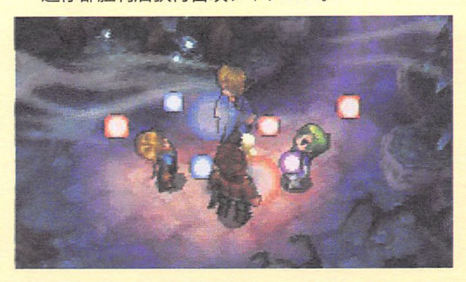
<火山島の洞窟B1F深处>

到达深处的石板前会发生剧情，随后进入BOSS战。

BOSS战时，当BOSS只剩下一只得时候就会出现增援，最多通常战斗增援到4人，减少后又会出现增援，比较棘手。

并且，所有的BOSS都带有自动回复，且每次增援来的BOSS的自动回复量都会提升。

这你都胜利后获得召唤ダイダロス。



<オホーツ海の小島深处>

小岛之前不能前进的区域得以解放了。

在BOSS所在的房间中，对闪光的地方使用サーチ，踩上踏脚板后出现剧情，之后就是BOSS战。

BOSS会两次攻击，并有带有毒属性的全体攻击，以及单体死灵攻击。此外，比较猥琐的一招就是把己方队员中的一人变为敌人。

战斗胜利获得召唤カタストロフ。

<宝島>

在幽灵船1F房间，对床上的尸体使用センス。然后来到ヤマタイの都，和入口左侧的男子对话就会发生剧情。乘船向ヤマタイの都的西南方向前进并进入漩涡。从漩涡出来后继续向东南前进，进入一个岛屿发生剧情。然后就可以从岛上的祠堂进入宝岛了。

在宝岛深处的石板前会发生剧情，随后进入本游戏的最强BOSS战。

BOSS每回合会3次行动，同时每回合回复HP200，EP全回复。同时BOSS还会使用多种异状态攻击，即死攻击、恶灵攻击等等。

战斗胜利后获得召唤イリス。



NBGI多年来才公布的全新世界观的原创ARPG新作，号称有1000张以上的设定资料来构建了游戏的完整世界观，单单是从游戏的画面上来看就已经是NDS的极致，原画设定的还原度相当的高。游戏请来了LieN的福田考代作词作曲，并由LieN的三谷朋世演唱主题曲，在游戏进入片头动画的时候，伴随着音乐声，顿时代入感UP。可以说，在游戏速食化日益加强的今天，还能有这样清新的游戏，真是NDS玩家的福音。

同时，游戏通过DSi的摄像头功能，还可以将在现实中拍到的照片放入游戏里你呢！具备和好友一起玩游戏的朋友，还可以通过无线通信进行对战——飞机类的“赛车”型游戏（？）。

文/Akatsuki

《天空机器人》主线+支线全任务详细攻略

基本系统

天空机器人

NDS ● Solatorobo それからCODAへ

●RPG ●2010年10月28日●NBGI ●1人

基本操作

游戏的操作可以说是所以ARPG当中，笔者认为最为简化的，玩起来可以说是行云流水。在操作上分为レッド操作和ダハーカ操作，分别如下。



レッド操作

方向键	移动
A键	确定、调查、电击枪
B键	跳跃
Y键	搭乘ダハーカ/降下ダハーカ
X键	主菜单

ダハーカ操作

方向键	移动
A键	抓取、掀翻
B键	跳跃（双击为冲刺）
Y键	搭乘ダハーカ/降下ダハーカ
X键	主菜单

菜单说明

本作的操作简化得很厉害，但是不失为一款ARPG游戏印有的好手感。其实这样简化的操作反而能给玩家一种清新感。而在游戏的系统方面，本作也没有其他AGPG或者RPG游戏那样繁琐。菜单的具体介绍如下。



主菜单

カスタム	ダハーカ芯片编辑系统，其中： 红色为攻击力 蓝色为防御力 绿色为臂力 白色为速度 黄色为复活力
思い出す	确认下一步要做的事
クエスト確認	任务的确认
ヘルプ	游戏中出现的各类说明



アスモデウス相关菜单•ブリッジ

目的地へ移動	选择目的地
カスタム	ダハーカ芯片编辑系统
思い出す	确认下一步要做的事
セーブ	存档
居住区	居住区移动
外に出る	移动到停靠城市

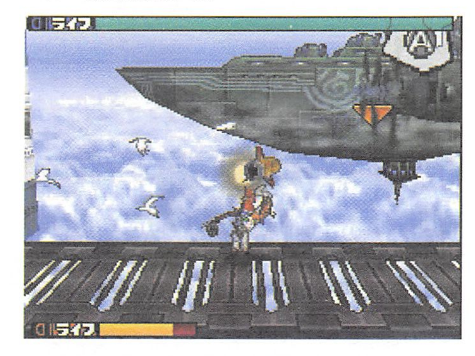
アスモデウス相关菜单•居住区

オーディオ	游戏中的音乐试听
シアター	游戏中的动画观看
アルバム	游戏中的CG图片查看
ライブラリ	游戏中的各项完成度
ブリッジ	ブリッジ移动



序章 始まりのエマージュ

开场动画结束后，主人公レッド乘坐爱机ダハーカ一路向前进即可。



在进入到地图中段附近的时候，开始第一场战斗。这时会出现战斗的TIPS，基本上就是对着敌人连按A键，将敌人摔个脚朝天以后，再将其举起来扔出去就能造成伤害。

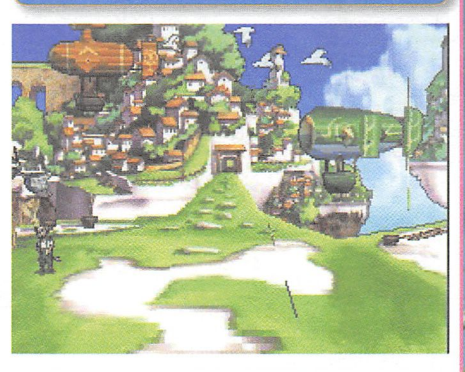
之后会发生于战舰的战斗。这时只要将战舰射出的导弹，在快要打到自己的时候按A键抓住，再扔回去就可以了。成功三次后战舰就能被摧毁（真不结实 - -|||）。

地图中有需要从机器人上下来前进的区域，这时出现的敌人用电击枪可以暂时使其晕厥，但不能对其造成伤害，从敌人身上跳过去就是。

在最深处的房间中找到重要ファイル，将机器人停在开关上，自己下来前进可以找到メダリオン。在入手メダリオン后需要进行和黑色球体×3的战斗。黑色球体“吐”出来的弹体可以抓住再扔回去。

战斗后，回到アスモデウス。

1話 僕と契約してください



在アスモデウス的选项中选择前往目的地，这时会前往エアデール。

在大路通道附近发生剧情，然后再前往クエスト屋フロマージュ处接受第一个任务“実戦テスト”。

前往パーツ屋，和クレープ对话后进入战斗。

由于对方的移动速度较快，要掀翻他比较花时候，所以尽量转到他身后去抓住他吧。

战斗后获得ちから+1。

回到飞船上发生剧情后，前往大广场接受任务。由于主线任务（ストーリークエスト）需要猎人等级（ハンターランク）在LV2以上，所以也就需要完成其他的一部分任务了。

当猎人等级达到LV2后，接受“倉庫整理”的任务。在任务结束时会发生剧情，同时进入战斗。

一边打到不断出现的敌人，一边向北前进，到达最深处就是BOSS战。

BOSS会召唤黑色球体，并且还会旋转进攻。

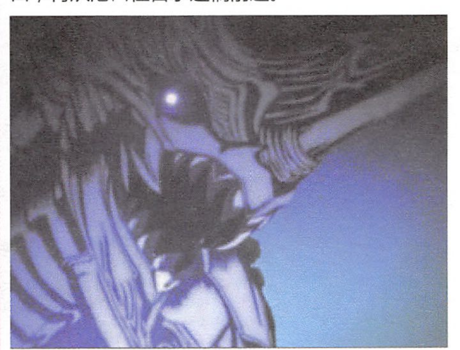
虽然想要掀翻BOSS是可能的，但是需要不停的连按A键。这时为了按键着想，还是掀翻黑色球体，用黑色球体去砸BOSS比较好。

战斗胜利的剧情结束后，前往スピノー。

2話 激突！クーバース！！

进入スピノー会发生一小段剧情。

在アヴェルス通り咖啡屋可以接受到任务“なくしもの”。在咖啡屋的剧情结束后，前往港口，再从港口往古水道橋前进。



有地方需要跳下机器人游泳过去，操作阀门放水后在乘坐机器人过去。

进入东北的分支水路后有BOSS战。

BOSS会旋转突进攻击，需要注意的是在BOSS突进后会从上方落下小老鼠。

在BOSS背后比较容易将其掀翻。并且BOSS在突进前会有较长时间的蓄力，这时也可以连按A键将其掀翻。

战斗后获得結晶石のカギ。

回到スピノー，将之前得到的钥匙交给フリット后发生剧情，随后重新获得結晶石のカギ。

打开水门后进入水路。通过游泳前进，在贮水区画(西)操作阀门放掉水后，回到机器人处，打开门往东前进。

在前进途中会进入クーバース×3、サソリ型×2的战斗。

再往前就是BOSS战。

BOSS移动速度很慢，基本上尽是破绽。可以瞄准其攻击后的硬直时间将其掀翻。

战斗后获得結晶石，并前往ダブレン群島。

3話 契約者の一族

※进入ダブレン群島后，一段时间内取法移动到其他城市去。

进入ダブレン群島后会发生一段剧情，随后是连续战。

打到一定数量的敌人后进入剧情，此后レッド的爱机ダハーカ追加飞行模式（フライヤーモード）。

根据箭头的指示追击コントロール艦，此时通过抓住并扔回去敌人发射的导弹对战舰造成伤害。击破3艘コントロール艦后发生剧情，随后前往エアロボグランプリ。

4話 エルの受難

在ビズラ，为了修理飞船，需要找到部件ヨウホウコガネのぬけがら。

首先到クエスト屋接受任务“こわれたムシ笛”。由于需要猎人等级LV4，所以等级不够的话就在村子里接受支线任务升级猎人等级吧。

在ダモンの家里找到ムシ笛后，得知利用キノコテントウ的移动方法。

然后就可以去接受“ヨウホウコガネ退治”的任务了。

前往东面的ミツとり場，将虫子投向ムシ食い花后会出现新的通道，随后继续前进即可。在最深处就是BOSS战。

BOSSヨウホウコガネ的战斗中，可以利用将小虫子扔向BOSS来造成伤害。



由于BOSS脚部攻击的范围较广，这时可以通过跳跃、或者贴紧屏幕的最下方来回避。

打倒BOSS后，回去向村长汇报，这时才能获得关于ヨウホウコガネのぬけがら的情报。（真费事 - -|||）

此后再次来到ミツとり場，从左边道具置き場的虫子那里取得ミツダンゴ，然后前往右边的つ

り橋通路，将其交给キノコテントウ后就能继续前进了。

一共收集完7个ヨウホウコガネのぬけがら后，就能回到飞船处完成飞船的修理。

随后是福利（？），剧情会进入エル洗澡的部分，同时得知エル其实是女儿身。（\^ o^/）

前往シェットランド。

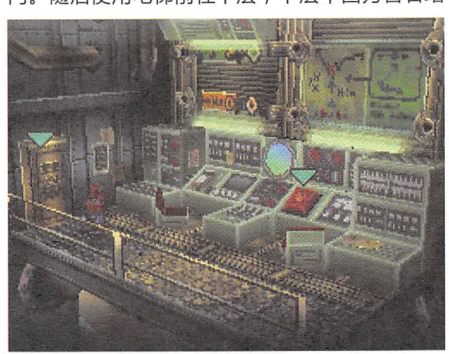
5話 囚われの二人

首先前往村长的家。

从港口移动的时候，机器人暂时不能使用。

到达つるはし横丁后发生剧情，然后在村长家中发生剧情后，被关入大牢。

在牢中找到針金，使用針金可以打开牢房的门。随后使用电梯前往下层，下层中因为岩石堵



住了通路，这时需要乘坐上舍弃在附近的爱机ダハーカ上，同时装备上ドリル破坏岩石后前进。

接下来是乘坐上货车。途中一共有三个道具，可以在接下来的战斗后倒转回来取得。

从货车上下来后是与クーバース兵的战斗。敌人会在短时间内变透明来进行移动，在其现身并完成一次攻击后就可以上前去掀翻了。

随后来到貨物搬入場，稍微前进一点就会发生战斗。结束后先回收附近的道具，然后就可以去左上找到ドリル打开新的通路。

乘坐上飞船后，由于飞船暴走（明显是技术问题）而来到火気搬入場。找到3个炸弹来对飞船进行爆破，炸弹可以通过操作升降器来搬运，在爆破后利用货车进行移动。

在后面的房间里，需要在开关上放上物品后才能打开门，这里可以使用升降器来搬运集装箱。

随后就是BOSS战了。BOSS是在这里久候多时的グレン，由于敌人只有他一人，所以只要拼命的掀翻他就可以了。

战斗胜利后前往ロイヤルエンヴィ。

6話 ワナは高貴なる誘惑

进入ロイヤルエンヴィ后，首先是在外面与战舰的战斗。把敌人发射的导弹扔回去就是。

战斗后来到战舰内部，触发クーバーツ兵的连续战。由于连续战是一对一，所以问题也不大。

来到左翼中央階段，这里有两个房间。向上是メイン機関室，向下是サブ機関室。由于下方的房间被锁上了，所以先向上前进。中途有多场战斗，不过也都是将飞来的导弹扔回去就可以了。

在左翼上階段上面的房间中有需要输入暗号的房间。暗号是135。

向左前进，在船室A找到サブ機関室のカギ，



随后回到左翼中央階段打开下方的房门。

在左翼下階段上面的房间中有需要输入暗号的房间。暗号是828。

往サブ機関室继续前进会发生剧情，ロッシェ结果逃进了通风口。返回メイン機関室，向ホール德方向前进。

在到达ホール后发生BOSS战。

BOSS会放出4个炸弹，可以通过扔回炸弹对其造成伤害。而对于BOSS的激光攻击，可以通过跳跃+连按B键来回避。

战斗胜利后获得結晶石，并前往バセット。

7話 ひらく、扉

为了找到結晶石，就必须要找到ほこら。这时可以去接受任务“ヤドカリ退治”。

这是一个“钓鱼”的任务，选择しろうと向けつり場就可以开始了。基本上根据操作的提示就可以完成任务。钓到ヤドカリ后，也同时得到了

关于ほこら的情报。

为了找到孤儿院的女孩而向上方移动。根据叹号的标记来完成对话，这时会获得背负着ほこら的ヤドカリ所需要廃船のカギ。

然后返回つり場，准备前往ほこら。

途中需要打倒时不时出现的ボルト，同时架上桥才能继续前进。在成功钓上ヤドカリ后就可以前往ほこら，并在那里找到結晶石。

但是就在这时，クーバース兵突然出现，所有的結晶石都被夺走。

在一段剧情结束后，前往廃船の塔。

同时通向圣地的大门也被打开。

8話　裏切りの聖地

首先接下任务“白い花束”。

收集花的任务比较简单，完成后获得ロザリオ。这样就可以前往圣地了。

在眠りの森中，需要将イコン放到台座上，这样森林里德雾才会消散。

途中会出现一直很大的鸟向己方攻击，由于反正也打不死，所以完全可以不用理会。

在到达眠りの森的最深处后，发生BOSS战。

BOSS会使用高速的冲撞，以及复数的远距离攻击。

虽然BOSS发射的远距离攻击的弹药是可以抓住的，但是由于是复数攻击而来，所以最好还是不要尝试了。

在BOSS一连串的攻击后，会出现明显的破绽，这个时候可以上前掀翻，并尽可能多的连续砸死他。

战斗胜利后，前往ゴールデンロア。

9話　その男、バカにつき

潜入ゴールデンロア。

在升降器的移动过程中，会有火焰攻击造成伤害，这时需要左右躲避。同时，在这里还需要注意从通道下方出来的烟雾。

在一个有2个台座的房间里，需要从左右仓库找到ランタン放上去，才能继续前进。

接下来的房间的机关相对比较复杂。

首先将前面房间里的绿色ランタン找到。

左右的机关室都有台座，在ランタン放上去就能前往机关室的内部。

右边机关室的深处有红色的ランタン。



然后回到之前的房间，将红色的ランタン和ダハーカ留在中央的台座上，之后才能操作控制阀门。

这样左侧机关室可以继续往深处前进。乘坐上ダハーカ，同时带上红色的ランタン前往下一个房间。

途中需要将ボルト掀翻，抓起来建成桥才能通过。

在下一个有机关的房间内，将红色的ランタン放到台座上就能继续前进。

一直前进到最深处，在升降器乘坐结束后发生剧情，之后就会进入BOSS战。

对BOSS的主要伤害攻击方式是：抓住BOSSカルア投放的炸弹，或者抓住BOSSグレン用其砸向其他BOSS。而对于BOSSオペラ的激光，只要掌握好时机跳跃就能回避。由于要抓住炸弹还是比较麻烦，所以最快最好的方式还是掀翻BOSSグレン吧。

战斗胜利后进入最终话。

最終話 ソリューション



进入ラーレス的体内寻找ブルーノ。

途中的肉块可以用レッド的电击枪解决。在进入口内后出现分支，选择和エル一起向右走。

一路前往到达最深处后发生剧情，レッド竟然进化为了人类。

随后就是BOSS战。

由于BOSS左右手释放的激光比较烦人，可以先考虑解决掉。这时只需要在手腕附近站着，将飞来的弹药什么的砸回去就能对手腕造成伤害。

在打倒ブルーノ后，就可以前往コアルーム。一段剧情后，核心终于被摧毁，而ラーレス也最终崩坏了。

The End（？）



1話　黒と白の輪舞

The End什么的，那是假象。（\^o^/）

第一部结束后，前往ファラオ。

首先需要接受任务“機械修理”和“列車の荷物検査”。

在“機械修理”的任务中，需要拿到修理用的工具，对ボスロン駅的机器进行修理。

在“列車の荷物検査”的任务中，在下侧月台的电车中拿到修理用工具，并将其交给ダムド。在上侧月台的电车获得オリのカギ，并打倒虫子后继续强行，在打倒深处的敌人，发现炸弹后任务结束。

在“列車の荷物検査”的任务结束后，从终点战出来时发生剧情。

随后的BOSS战中，尽可能将ブランク发射出来的弹药抓住扔回去。战斗进行到一半的时候，会强行中止。一段剧情后，前往ゴールデンロア。

2話　砕けた時間

到达ゴールデンロア后，找到メルヴェーユ会接受任务“テストシミュレーション”。这时不能让虫子接近エル。（可以用把虫子扔向エル←坏人！这样也算任务失败的）

任务结束后，还要再一次从メルヴェーユ那里接受任务“シミュレーションLv1”。

这时会进入与ネロ和ブランク的战斗，而战斗的内容基本上也与上一次一样。

任务结束后，再次接受任务“シミュレーションLv2”。

战斗内容主要是クーバース兵、クレープ、作業員、ベルーガ。

其中，在与ベルーガ战斗时，其扔出的炸弹很难抓住扔回去，但是只要抓住他攻击后的大破绽，就能轻松的击倒。此外，战斗中对方会进行两次体力回复，不过这之后就不会再回复，所以只要有点耐心还是能过的。

最后接受任务シミュレーションLv3。

这个任务主要是閉ざされた記憶，基本上问题不大，结束后就是レッド自己的回忆剧情。在这之后前往バセット。

3話　母と子のような何か

到达バセット，首先找到孤儿院里的フレジェ院長对话。但是院长要出去，同时会被要求和孩子们一起玩捉迷藏。一共是4个小孩，全部找到后会发生一段剧情，这时会被告知小孩中的アラザン不见了，于是レッド又被拜托去找到这个小孩。

在村子里打听情报，得知这小孩跑到廃船去了，于是レッド也是好前往廃船。



这时，由于没有ダハーカ，所以不能和敌人进行战斗，更不能打倒敌人，所以需要小心。

在最里面的房间找到了アラザン，这时会进入剧情，在这之后会获得ダハーカMk2。ダハーカMk2在扔敌人的时候，配合方向键会有特殊的扔法。此外，从这时起就可以进行变身（トランス）了。战斗中，只要形成连击，或者打倒敌人，都会增加“变身槽（トランスゲージ）”，在“变身槽”全满的状态下，同时按下L+R键即可变身。在变身状态中长按A键即是蓄力，可以发射出スパークジャベリン。

这之后会进入BOSS战。

最初是会和多个シェイド进行战斗，这时可以试试新的操作方式。然后就是和ネロ的战斗。由于ネロ释放的类似于“冰柱”的弹药会在地面上停留一段时间，所以可以抓住扔回去。

战斗结束后，为了寻找能去アース的方法而前往マウ。

4話　アースをめざして

到达マウ后首先开始情报收集（也就是RPG的精髓，到处找NPC对话）。这时可以与港口的マウの男、マウの女、儀式をする男对话。

然后，与巨像附近的オジジ对话。

随后前往クエスト屋接受新的任务“手紙を届けて”。

前往修行場。

找到フラッペ后，与其对话。由于这时还不能向上方移动，所以可以先向右边的風よみの橋移动。

在風よみの橋有从下方被吹上来的風のギミック，在这里可以通过A键和B键的连按顺着上升气流飞上去。顺着上升气流的路线，会在最深处



遇到ピューレ，与其对话后得到レザン的情报。回去与フラッペ对话后就能向上移动了，此后在最深处会见到レザン，将信交给レザン后发生剧情，随后回来与オジジ对话，这样才能前往古い遺跡。

在遗迹的深处会发生与守护兽的BOSS战斗。战斗中躲开守护兽落下来的蛋，然后抓住扔回去就能对其造成伤害。虽然伤害值不高，但是打倒它也只是时间问题。

打倒BOSS后会获得アメノフエのパーツ，这之后前往ビズラ。

5話　ともだち

到达ビズラ后先去拜访村长，这时会被依赖ヨウホウコガネ退治的任务。前往クエスト屋接受“ヨウホウコガネ退治再び”。

前往东边的洞窟，从左边的道具置き場找到ミツダンゴ，在右侧的つり橋通路处将其交给キノ



コテントウ就能继续前行。在キノコタンポポ处会出现新的キノコテントウ，于是可以给往深处走了。

在深处与ヨウホウコガネ的战斗中，フランツ会突然乱入，随后前往民家找到フランツ，与其对话进入剧情。在此之后，来到村长家前面即会显示“ヨウホウコガネ退治再び”任务完成。

前往村长家的洞窟，由于途中没有什么特别值得注意的地方，当走不通的时候，回来以村长→ダモン→フランツ的顺序对话，此时就能获得ヨウホウコガネ的帮忙。

再次前往村长家的洞窟，就能继续往深处前进，并且在最终处发生BOSS战。

BOSS会扔出各种各样的鰆来进行攻击，其中加速鰆在靠近BOSS的位置比较容易抓住，而大鰆在回避后抓住，可以不必急着扔回去，可以等下一次大鰆出现后再扔。

打倒BOSS后获得アメノフエのパーツ，随后前往シーリハム。

6話　アースからの使者

到达シーリハム后先与这里的人们对话吧。

在和クグロフ对话后，クエスト屋那里会出现任务“いけすの魚とり”。

接下任务后，拿着水桶（装鱼？）坐电梯来到地下一层。由于抓住空鱼时的时间很短，所以最



后把水桶放在离自己身边进一点的地方。

途中会有不能打倒的与，这时可以用冲刺来让其暂时失去进攻能力。

在地下二层右侧的空鱼需要跳跃才能捕捉。

地下三层中，在进行空鱼捕捉时，需要注意来自敌人的攻击。

全部收集完成后任务结束。

这之后与クグロフ对话，会被带到渔场。来到西南的有着珊瑚的小岛，可以利用飞行模式过去。

到达小岛后会发生一段剧情，在回答守护兽的提问后就能获得アメノフエのパーツ。这时ブランク突然杀到，BOSS一触即发。

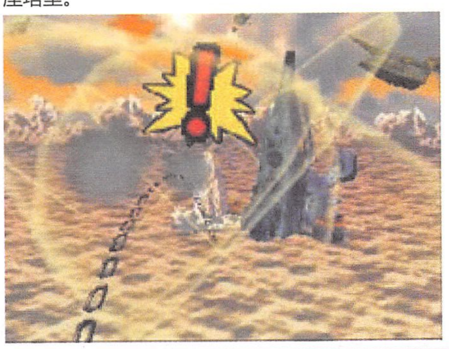
基本上与第二部3话的内容一样，躲开类似冰柱一样的弹药后，抓起来再扔回去。但是攻击相对之前更加犀利，所以要时刻注意回避。

当BOSS得体力降低后就会以冲撞的方式来攻击，不过这样一来反而变得更容易回避了。

战斗胜利后即可前往アース。

7話　星を守りしもの

到达アース后会遇见一名少女，跟随她进入一座塔里。



塔内需要用到ロードキー，将其放在台架上，就会根据钥匙的形状出现相应的通道。

由于ホログラム室的ロードキー较少，所以需要从之前的房间里事先带着过去。而中央ライブラリ需要先在右侧做出通道，在最里面拿到ロードキー后返回，从左侧前进才行。

朝ミリルミナ前进会发生剧情，到达ターミナルルーム后即是BOSS战。

BOSS会释放5个弹药出来，回避后抓住就仍回去。同时，在BOSS周围的球体旋转变慢时，也就是可以把BOSS掀翻举起来的时候。

战斗胜利后可以前往左右情報端末室，打倒这里的守卫机器人后，获得「Re-CODA」の断片1、「Re-CODA」の断片2，一段剧情结束后还能获得「Re-CODA」のナノチップ。

之后前往ファラオ。

8話　キバを呼ぶコエ



到达ファラオ后，需要先接受任务“ガレキの奥から救助せよ”。

前往救助被困在ガレキ的4个人。在得到ドリル并破坏了ガレキ后，就能往深处前进了。地方虽然是多个シェイド，但是相当还是很简单。

任务完成后，下一个任务“爆弾回収”也开放了。

这时随要回收再第二部1话中出现的炸弹。这时带上業務用連絡路のコンテナ前往，这是对于要打开放置炸弹的区域的门时所有的道具。炸弹回收后任务完成，随即进入剧情，并同时引发BOSS战。

这是一场与ネロ和ブランク合体后的カサンドロクロス之间的战斗。战斗中需要使用电车上搭载的炮塔，而当弹药没有的时候，就需要用附

近的箱子中的弹药来进行补充。另外还需要注意的是，战斗中不仅仅是要对BOSS进行攻击，对BOSS发射的子弹也要进行攻击才行。

战斗结束后，前往レムレス。

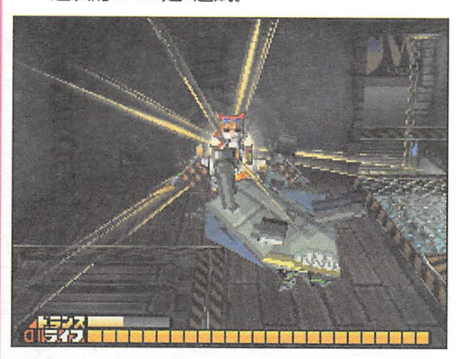
9話 竜たちの沈黙

第一阶段，冲进レムレス。

从口内前往喉部，之后的酸の池里有涨潮和退潮，等到退潮的时候再前进。

当前进到コアルーム后会触发BOSS战。

这次的BOSS是2连战。



第一场战斗中，5个核心会分别向レッド进行攻击。激光以外的攻击都可以抓住扔回去。

第二场战斗中，核心会释放出3个种类的シェイド来作为主要的攻击手段。这时可以通过抓住シェイド和其发射出来的子弹进行反击。

当消耗了一定的体力后，敌人会释放出重力场。因为重力场会将ダハーカ吸过去，想要回避十分困难，所以应看准时机进行反击。

战斗胜利后会发生剧情，同进入到第二阶段，前往タルタロス。

最終話 勝利者は最後に笑え

冲进タルタロス后，ダハーカMk2会和ネロ、ブランク的集体进行合体，变化成セプテントリオン。

而在タルタロス空间中，战斗会变为射击游戏，这一点需要注意。在打倒シェイド后会发生剧情，之后是与ジュノ之间的战斗。

这时的战斗仍旧是射击游戏，由于地方的体力较少，所以连续按键应该很快能过。

接下来就是游戏的最终BOSS——バイオン。

BOSS会使用陨石攻击，这时需要避开其直线



状的火焰攻击，再视机反击。

当消耗掉一定的体力后，BOSS的攻击开始发生变化。当BOSS释放出中央较小一些的攻击的时候，这就是反击的机会。

之后就是看玩家的耐心度和细心度，战胜最终BOSS也不过时迟早的事。

BOSS战术后，终于迎来真正的和平。

ENGING

关于二周目

游戏是存在二周目的，下面介绍一些二周目的继承要素。

- 已取得的机体（包含エアロボグランプリ机体）
- カスタムパーツ、スロット的开放状态
- クリステルpt
- 等级和经验值
- 金钱
- 音符点数
- 钓鱼点数
- アスモデウス居住区的相关要素（オーディオ、シアター、アルバム、ライブラリ）
- クエスト的最优记录（エアロボレース的比赛所用时间等等）
- ヘルプ的开放状态
- 初期机体即为ダハーカMk2
- デュエルシップ上追加机体屋，可以购入新的机体（二周目追加SX、RX、GX、CX系列，三周目追加Ω机体）
- 在商店中追加一部分稀有パーツ
- 追加クエスト“ボスバトルパート1”、“ボスバトルパート2”
- 敌人能力变强（受到的伤害值增加，并且攻击伤害输出减少）

支线任务N'收集相关

游戏中除了跟游戏主线流程发展相关必须要做的主线任务外，还存在数十个支线任务，这些支线任务大大地丰富了整个游戏的游戏性，也为玩家增添了许多自己度。以下是支线任务的触发时间和触发地点。

任务名称	出现条件（时间）	触发地点	报酬
闘士よ来たれ！	"闘士よ来たれ！"完成后	デュエルシップ	800リグ
速さの証明	4話完成后	ダブレン群島	800リグ
倉庫整理大会	5話完成后	エアデール	500リグ
パイの配達	5話完成后	ダブレン群島	700リグ。1050リグ、エアロボGP用机体"ワールウィンド"（1分35秒内完成）
闘士の実力	5話完成后	デュエルシップ	800リグ
メタルクラッシャー	7話完成后	バセット	700リグ
高みを目指して	7話完成后	デュエルシップ	1000リグ
猛獣大決戦	8話完成后	デュエルシップ	1100リグ
挑戦状	9話完成后、"速さの証明"完成后	ダブレン群島	800リグ。1200リグ、エアロボGP用机体"ストームブリンガー"（2分10秒内完成）
スリリングマッチ	最終話完成后	デュエルシップ	1300リグ
エキサイティングマッチ	2部3話完成后	デュエルシップ	1500リグ
修行のお手伝い	2部4話完成后	マウ	800リグ
カルア参上！	2部5話完成后	デュエルシップ	1200リグ
グレン出陣！	2部6話完成后	デュエルシップ	1200リグ。ぼうぎょ +18B
スペシャルマッチ	2部7話完成后	デュエルシップ	1800リグ。こうげき +18B
ボスバトル　パート1	2部最終話完成后	ゴールデンロア	4000リグ。Pクリステ5pt。エアロボGP用机体"ライトファフナー"
ボスバトル　パート2	ボスバトルパート1完成后	ゴールデンロア	8000リグ。クリステル5pt。エアロボGP用机体"ダークザハーク"

除了支线任务以外，游戏的CG图片收集也是一个重要的部分，以下是各个CG图片碎片的所在地。为了完成度100%，努力吧~~~

名称	入手地点
調子はどうだい？	クエスト"写真をとりかえして"完成后
いつでも準備OK？1	スピノー 橋
いつでも準備OK？2	スピノー水路 貯水区域
いつでも準備OK？3	スピノー水路 水道橋
いつでも準備OK？4	ビズラ 洞窟
スタードッグスカフェにて1	スピノー 貯水区画
スタードッグスカフェにて2	ビズラ 下層ミツ池2
スタードッグスカフェにて3	シェットランド 入り口搬入場
スタードッグスカフェにて4	ビズラ 下層ミツ池2
デュエルトーナメント1	スピノー 貯水区画
デュエルトーナメント2	スピノー 貯水区画
デュエルトーナメント3	エアデール 高級住宅地
デュエルトーナメント4	エアデール 高級住宅地
孤児院の落書き1	サモエド 眠りの森
孤児院の落書き2	マウ 修行場
孤児院の落書き3	マウ 修行場
孤児院の落書き4	バセット 廃船
クーバース3人組1	シェットランド 小部屋（鉱山）
クーバース3人組2	シェットランド 入り口搬入場
クーバース3人組3	サモエド 森の入り口

名称	入手地点
クーバース3人組4	サモエド 眠りの森
みんなでツーリング1	ファラオ 検査場
みんなでツーリング2	ファラオ 貨物列車
みんなでツーリング3	ファラオ 検査場
みんなでツーリング4	ファラオ ファッション通り
風のベルーガ1	ファラオ 貨物列車
風のベルーガ2	ファラオ 月台
風のベルーガ3	ファラオ 月台
風のベルーガ4	ビズラ 村長の家の洞窟
ひなたぼっこ1	ファラオ ターミナル東口
ひなたぼっこ2	サモエド 眠りの森
ひなたぼっこ3	バセット つり場前
ひなたぼっこ4	バセット 港
白と黒の悪魔1	バセット 廃船
白と黒の悪魔2	マウ 遺跡入り口
白と黒の悪魔3	マウ 修行場
白と黒の悪魔4	バセット 廃船
黒猫団のヒ・ミ・ツ	クエスト'輸送船をとりかえせ！"完成后
黒猫団大暴れ1	ビズラ 村長の家の洞窟
黒猫団大暴れ2	シーリハム いけす前
黒猫団大暴れ3	シーリハム いけす入り口
黒猫団大暴れ4	シーリハム いけす入り口
クーバースの日常	图片收集率达到50%后与ピアッリ对话
被災現場	图片收集率达到75%后与ピアッリ对话
守護者の血族	图片收集率达到100%后与ピアッリ对话

New Releases
掌机新作发售表



剑纹：我的老NDS上屏狂闪，快不行了。而且最近搬家，不知道它藏哪里去了。找朋友借到一台NDSL，R键坏了。借来的时候就这样，不是我弄的。于是，前几天玩NDS版《索尼克颜色》，开始的训练关按R键下蹲滑过障碍。因为R键坏了，直接卡住……换模拟器玩，电脑不给力，模拟速度很慢（索尼克跑得慢还玩个P啊）……后来发现，训练关可以跳过。于是高高兴兴玩起来。结果第二大关遇到R键下蹲的地方，再次开住。一怒之下凌晨2点狂翻各屋的行李箱，找老NDS。没想到惊动了楼下大哥，上来跟我理论。解释后，他说他有好用的NDSL，并主动拿来借我。阴错阳差，认识个新朋友。不错。







NDS还有一些新游戏可以期待，不过大家把主力放在猛玩老游戏上吧。转眼3DS就来了！

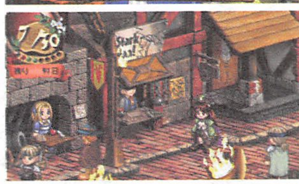
NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年11月		
2日	命运之轮	Wheel of Fortune	THQ	ETC
2日	诺亚方舟	Noah's Ark	SouthPeak Games	ACT
2日	007 黄金眼	GoldenEye 007	Activision	FPS
2日	詹姆斯邦德007 血石	James Bond 007: Blood Stone	Activision	ACT
2日	超级大坏蛋	Megamind: The Blue Defender	THQ	AVG
2日	马达加斯加 企鹅	Penguins of Madagascar	THQ	ACT
2日	肖恩约翰逊体操	Shawn Johnson Gymnastics	Zoo Games	SPG
3日	光辉物语	Radiant Historia	Atlus	RPG
9日	使命召唤 黑色行动	Call of Duty: Black Ops	Activision	FPS
9日	怪物卡车 破坏之路	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	RAC
11日	尖帽子与魔法之店	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI	ETC
14日	马里奥vs大金刚 迷你村大暴动	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem	Nintendo	PUZ
16日	哈利·波特与死亡圣器 上	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	ACT
16日	荒野求生	Man vs. Wild	Crave	ETC
16日	超级英雄小队 无限挑战	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	ACT
16日	索尼克色彩	Sonic Colors	SEGA	ACT
16日	少年魔法师	Wizards of Waverly Place: Spellbound	Disney	ACT
23日	长发公主	Disney Tangled: The Video Game	Disney	ACT
23日	迈克尔杰克逊生涯	Michael Jackson The Experience	Ubisoft	MUG
25日	实况力量口袋棒球13	パワプロクンポケット13	KONAMI	SPG
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大戦 L	NBGI	SRPG
		2010年12月		
2日	蜡笔小新 呼风唤雨大决战	クレヨンしんちゃん ショックガ~ン！伝説を呼ぶオマケ大ケツ戦！！	NBGI	ACT
2日	可爱的小猫3	かわいい子猫DS3	MTO	ETC
2日	金属战斗陀螺 顶上决战	メタルファイト ベイブレード 頂上決戦！ビッグバン・ブレーダーズ	Hudson	ACT
2日	桃太郎电铁 世界	桃太郎電鉄WORLD	Hudson	TAB
2日	轻松懒懒熊热门音乐祭	のりのりリラックマ~ヒットソング音楽祭~	Rocket Company	MUG
2日	企鹅的问题 世界	ペンギンの問題 ザ・ワールド	KONAMI	AVG
2日	Sd高三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦	NBGI	ACT
3日	KORG M01 电子乐合成器	KORG M01	DETUNE	ETC
7日	电子世界争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	AAVG
7日	瑜伽熊	Yogi Bear: The Video Game	D3P	ACT
9日	A列车DS 航海公园	A列車で行こうDS ナビゲーションパック	Artdink	SIM
9日	不思议迷宫 风来的西林5 未来之塔与命运之骰	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	ChunSoft	ARPG
9日	闪电十一人3 迈向世界的挑战 兽人版	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ	Level 5	ARPG
9日	神秘房间	MysteryRoom	Level 5	AVG
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔導士	Level 5	RPG
16日	时尚纸娃娃优雅薄荷/甜心粉色	プーペガールDS2 エレガントミントスタイル/スウィートピンクスタイル	Alvion	ETC
16日	非常运动101	どんだけスポーツ101	Starfish SD	SPG
21日	娱乐室游戏	Rec Room Games	Destineer	ACT
		2011年1月		
6日	沙迦3 时空的霸者 黑暗和光明	サガ3 時空の覇者 Shadow or Light	Square Enix	RPG
20日	怪兽终结者Powered	怪獣バスターズ パワード	NBGI	ACT
20日	最爱丧尸	ぞんびだいすき	ChunSoft	ACT
27日	神笔冒险王（日版）	ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート	Warner Bros.	PUZ
27日	天降之物f 梦幻季节	そらのおとしものフォルテ Dreamy Season	Kadokawa Shoten	AVG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
		2010年10月		
29日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	ACT
29日	爆丸战士 核心抵抗者	Bakugan Battle Brawlers: Defenders of the Core	Activision	ACT
未定	金属战斗陀螺携带版 超绝转生	メタルファイトベイブレードポータブル 超絶転生！ バルカンホルセウス	TAKARATOMY	ACT
		2010年11月		
2日	爱宝贝	EyePet	SCE	ETC
2日	战神 斯巴达之魂	God of War: Ghost of Sparta	SCE	ACT
2日	超级大坏蛋	Megamind: The Blue Defender	THQ	AVG
2日	胜利11人 2011	Pro Evolution Soccer 2011	KONAMI	SPG
5日	足球经理掌机版 2011	Football Manager Handheld 2011	SEGA	SIM
9日	怪物卡车 破坏之路	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	RAC
11日	恋爱番长 爱情就是力量！	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女！ Love is Power!!	IDEA FACTORY	AVG
11日	皇家骑士团2 命运之轮	タクティクスオウガ 運命の輪	Square Enix	SRPG
16日	荒野求生	Man vs. Wild	Crave	ETC
16日	争分夺秒	Split/Second	Disney	RAC
18日	罪恶少女	Criminal Girls	日本一	RPG
18日	小小克星 修改版	リトルバスターズ!Converted Edition	Prototype	AVG
23日	迈克尔杰克逊生涯	Michael Jackson The Experience	Ubisoft	MUG
25日	武装之心	Arms' Heart	Hamster	RPG
25日	弹丸轮舞 希望的学园和绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	Spike	AVG
25日	维新恋华 龙马外传	維新恋華 龍馬外伝	D3P	AVG
25日	锻冶师 双翼	カヌチ 二つの翼	IDEA FACTORY	AVG
25日	王者天下 一骑斗千之剑	キングダム 一騎闘千の剣	KONAMI	ACT
25日	雅恋	雅恋 ~MIYAKO~	Idea Factory	AVG
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义蜀编	真・恋姫†夢想~乙女繚乱☆三国志演義~蜀編	Yeti	AVG
		2010年12月		
1日	怪物猎人 携带版 3	Monster Hunter Portable 3rd	CAPCOM	ACT
2日	仮面ライダークライマックスヒーローズ オーズ	假面骑士 巅峰英雄OOO	NBGI	ACT
2日	幸运之仗 面向未来的序幕	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~ ポータブル	Idea Factory	AVG
7日	电子世界争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	AAVG
9日	粉彩铃音Continue	Pastel Chime Continue	5pb	AVG
9日	我是航空管制官 机场英雄 关空	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 関空	Sonic Powered	SIM
16日	光明之心	Shining Hearts	SEGA	RPG
16日	侦探歌剧 少女福尔摩斯	探偵オペラ ミルキィホームズ	BushiRoad	AVG
16日	阿瓦隆之谜外传	ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝-アヴァロンの謎- PORTABLE	Aqua Plus	AVG
22日	77 超越银河	77 ~beyond the Milky Way~	GN Software	AVG
22日	遥远时空4 爱藏版	遙かなる時空の中で4 愛蔵版	Koei Tecmo Games	AVG
22日	幸运星陵樱学园樱藤祭 携带版	らきすた~陵桜学園 桜藤祭~Portable	Kadokawa Shoten	AVG
22日	星座彼氏秋季篇 PSP版	Starry☆Sky~in Autumn~PSPエディション	Asgard	AVG
23日	和AKB1/48偶像恋爱的话......	AKB1/48 アイドルと恋したら・・・	NBGI	MUG
23日	咎狗之血True Blood 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	Kadokawa Shoten	AVG
23日	歌之王子殿下 惊异的咏叹调	うたのプリンスさまっAmazing Aria	Broccoli	AVG
		2011年1月		
13日	王牌机师 携带版	Another Century's Episode Portable	NBGI	ACT
20日	王国之心 梦中降生最终混合版	Kingdom Hearts: Birth by Sleep (Final Mix)	Square Enix	ARPG
20日	维纳斯与布雷斯 魔女和女神和毁灭的预言	Venus & Braves ~魔女と女神と滅びの予言~	NBGI	SRPG
27日	圣诞之吻	アマガミ	Kadokawa Shoten	AVG
27日	喧哗番长5 男子汉法则	喧嘩番長5 漢の法則	Spike	ACT
27日	我的妹妹不可能那么可爱携带版	俺の妹がこんなに可愛いわけがないポータブル	NBGI	AVG
27日	战场女武神3	戦場のヴァルキュリア3	SEGA	SRPG
27日	魔法禁书目录	とある魔術の禁書目録	Kadokawa Shoten	AVG
27日	つくものがたり	附丧神物语	FuRyu	AVG









截稿前得知，这个游戏移植到PSP了。先放几张图给大家看看。

硬核：上个月重温了《寄生前夜2》，很不看好新的《第三个生日》，史艾做非RPG类型的游戏都不怎么样，希望我是错的。12月的NDS还有Level-5的几款大作，吉普力风格的《二之国》等了很久了。之前看图总觉得这游戏的战斗画面太俗，为啥一定要做成3D的呢？其实12月没空关注其他的游戏了，先玩饱《怪物猎人P3》再说。不知各位试玩版玩得怎么样，我虽不像网上那些放出快速击杀冰碎龙视频的高手，但基本上所有的武器已经熟悉，就等正式版剩下的几种武器了。这期杂志出来的时候大家已经玩上了。

PG 也有杂志卖了…



定价：12.8元

邮购说明

如果通过邮局汇款，务必标注购买哪期，按照月份（几月号）标注即可，单本另加邮费5元，三本以上免邮费。邮局购买寄送时间较长，如果半个月内收不到请和我们联系。

建议淘宝购买，最为方便快捷，购买后立即快递发售，邮寄速度快并且安全。

买杂志送赠品：凡一次购买三本以上者，均可获得奖品一个。在右页标有"赠送品"的物品中随意选择。另外，标注"赠送品"的物品均可零售。

杂志月份（2010年）	状态
《掌机迷》2010年1、2月合刊	少量库存
《掌机迷》2010年3月	有货
《掌机迷》2010年4月	有货
《掌机迷》2010年5月	有货
《掌机迷》2010年7月	有货
《掌机迷》2010年8月	有货
《掌机迷》2010年9月	有货
《掌机迷》2010年10月	有货
《掌机迷》2010年11月	少量库存
《掌机迷》2010年12月	有货

淘宝店地址：

http://zhangjimi.taobao.com

邮局汇款地址：

北京市100096-025信箱，邮编100096
杨娟（收）

读者信息

姓名：

性别：

年龄：

住址：

电子邮件：

QQ：

电话：

其他：

个人信息是否公开？

（以上内容关系到奖品寄送和联系你，请务必填写任意一项联系方式，比如QQ或电话。如果希望信息保密，请注释。我们会保密，不在任何地方公开。）

本期调查

1，你有哪些掌机？

□PSP □NDS □GBA □iPhone □其他

2，除了玩游戏，你还经常用掌机干什么？

3，如何看到本刊？

□书摊购买 □邮购 □借阅 □其他

4，你想在光盘里看到什么？

5，希望下期看到哪方面的内容？

6，边角栏：

7，对小编的话，请留在下面吧。（不够请来信）

1 0 0 0 9 6

贴邮票处

北京市100096-025信箱

掌机迷（收）





超小型TF读卡器
特惠价1元
- 支持SDHC大容量TF
- 体积小巧，速度快
- 杂志赠送品



NDS汉化游戏合集
特惠价3元
- 商城赠送版
- D9，内含210款游戏
- 杂志赠送品



原装DSL挂绳
特惠价5元
- 神游DSL原装挂绳
- 散包，黑白两色
- 杂志赠送品



原装DSL触摸笔
特惠价5元
- 神游DSL原装触摸笔
- 多种颜色
- 杂志赠送品



PSP1000线控套装（组）
特惠价10元
- PSP1000专用
- 线控带耳机
- 杂志赠送品



DSL/DSi黑包
特惠价10元
- 适合DSL和DSi
- 附带组装挂绳
- 杂志赠送品



DSL原装充电器
特惠价20元
- 绝对原装
- 韩版，神游版
- 220V直插



Hori原装PSP贴膜
特惠价25元
- Hori原装
- 对应1000-3000
- 数量有限，售完为止



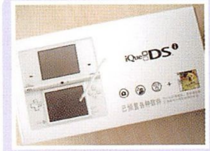
Hori原装DSi贴膜
特惠价40元
- Hori原装
- 对应DSi
- 数量有限，售完为止



金士顿4GB TF卡
特惠价50元
- 台湾原装
- 4G Class4
- 最低读写速度4MB/秒



AK2i烧录卡
特惠价78元
- 原版
- 纸盒新版
- 对应所有DS系列



神游DSi主机
特惠价1175元
- 神游行货，原版包装
- 3年质保
- 神游直供最低价

更多商品请浏览！

尚吾购物
ijoy.taobao.com
电话：400-811-0522（每天8:00-20:00）

掌机迷淘宝店
zhangjimi.taobao.com

本刊仅随光盘附送

不单独销售

ISBN 978-7-88033-531-6

